

Ю. Авербах  
М. Бейлін

# Шаховий самовчитель

---



**Ю.Авербах  
М.Бейлін**

# **Шаховий самовчитель**

---



ББК 75.581  
7А9.1  
А19

Перекладено за виданням: Авербах Ю. Л., Бейлин М. А. Шахматный самоучитель. 2-е изд. М., Советская Россия, 1978.

Переклала О. І. Шевченко

АВЕРБАХ Ю. Л., БЕЙЛИН М. А. Шахматный самоучитель. — К.: Радянська школа, 1981. — 4 л. — 40 к. 100 000 экз. 60904. 4202000000.

«Шахматный самоучитель» состоит из 44 уроков и раздела «Основы эстетики шахмат». В уроках излагаются основные правила и законы шахмат, в разделе «Основы эстетики шахмат» читатель знакомится со своеобразием этого древнего искусства, закрепляет знания, полученные при изучении правил, и приобретает необходимые для чтения шахматной литературы навыки.

Авторы стремились дать читателю необходимый минимум знаний и не перегружать его излишней информацией.

ЮРИЙ ЛЬВОВИЧ АВЕРБАХ, МИХАИЛ АБРАМОВИЧ БЕЙЛИН

### ШАХМАТНЫЙ САМОУЧИТЕЛЬ

(на украинском языке)

Издательство «Радянська школа», 252053, Киев, Ю. Коцюбинского, 5.

Зав. редакцією трудового виховання А. І. Воловиченко. Редактор М. Ю. Зубченко. Літредактор К. В. Рибалко. Художній редактор Г. Ю. Поліщук. Обкладинка художника С. А. Шибалова. Технічний редактор М. С. Губар. Коректор В. П. Пуха.

Информ. бланк № 3436

Здано до набору 16.04.81. Підписано до друку 16.10.81. Формат 84×108/32. Папір друкарський № 3. Гарнітура літературна. Спосіб друку високий. Умовн. арк. 6,72. Обл.-видавн. арк. 6,34. Тираж 100 000. Видавн. № 27787. Зам. № 737. Ціна 40 к.

Видавництво «Радянська школа», 252053, Київ, вул. Юрія Коцюбинського, 5  
Темплан 1981 р.

Білоцерківська книжкова фабрика. 256400, м. Біла Церква, Карла Маркса, 4.

60904—400  
А                      БЗ—7—9—81 4202000000  
М210(04)—81

© Издательство «Советская Россия», 1978.  
© Переклад на українську мову. Видавництво «Радянська школа», 1981.

Що таке шахи? Чому ця гра, яку придумали понад п'ятнадцять століть тому, так приваблює людей у наш час? Що змушує багатьох сидіти годинами в роздумах над маленькими дерев'яними фігурками?

Ось кілька висловлювань видатних людей, які віддали належне принадності шахів:

«Шахи, — писав Л. М. Толстой, — чудова розвага: за грою ви відпочиваєте від роботи й забуваєте про свої прикрощі».

«Шахи — пробний камінь розуму», — сказав Йоганн Вольфганг Гете.

Тонким мистецтвом, чудесною боротьбою назвав їх Жан-Жак Руссо.

Ця мудра гра, що поєднує в собі елементи мистецтва, науки й спорту, створює дивовижний простір для фантазії, з гідною подиву гармонією поєднує вільний злет думки з твердою логікою розрахунку. «Розумом здобувати перемогу!» — так стародавній мудрець визначили суть шахів. Чи можна сказати краще!

Уже багато років допитливий людський розум прагне збагнути шахи. У десятому столітті легендарний халіф аль-Мамун, прикро вражений і здивований, вигукнув: «Дивно, що я правлю світом від Інду на сході до Андалузії на заході й не можу впоратися з тридцятьма двома шаховими фігурками на площині два лікті на два».

Різні епохи народжують своїх чемпіонів, але нікому ще не вдавалося грати безпомилково. Шахи продовжують зберігати свої таємниці. Хоча кібернетики обіцяють створити машину-чемпіона, яка обіграватиме людину, поки що це вдається лише в науково-фантастичних романах.

Батьківщина шахів — Індія. Звідти поступово вони поширилися по всьому світу. За грою в шахи зараз проводять своє дозвілля мільйони людей у різних куточках земної кулі.



Загальновідомо, що радянські шахісти — найсильніші в світі. Як же сталося, що наша країна посіла провідне місце на світовій шаховій арені?

Відповідають по-різному. Датський гросмейстер Бент Ларсен, наприклад, заявив, що росіяни грають так чудово в шахи через те, що їх дуже багато.

А ось що писав англійський шаховий журнал «Чесс», коли перший радянський шахіст став чемпіоном світу:

«...Ми вітаємо Ботвинника з успіхом, він достойний чемпіон. Ми вважаємо, що перевагою своєї гри він зобов'язаний своїй батьківщині — Радянській Росії, яка відкрила, заохочувала й розвивала його талант... Якби Ботвинник народився в Америці чи Великобританії, він міг би сьогодні й не бути чемпіоном світу».

Бувають і смішні відповіді: один іноземний журнал напівжартома-напівсерйозно спробував довести, що перевага росіян у шахах пояснюється... лютою зимою. Тоді росіяни сидять вдома і що є сили грають у шахи!

Спробуємо ж розібратися в цьому питанні.

Нас справді дуже багато. За офіційними даними, у Шаховій федерації СРСР зареєстровано понад чотири мільйони шахістів. Уявіть собі — чотири мільйони чоловік регулярно грають у шахи. А там, де шахами захоплюється стільки людей, легше з'явитися сильним шахістам. Нині в нас 60 міжнародних гросмейстерів, понад 600 майстрів.

Але чому в нас так багато людей грає в шахи? З цього приводу на Заході розповідають всілякі легенди. Одна з них — що в Радянському Союзі шахи обов'язковий предмет у школі. Ми знаємо, звичайно, що це не так, хоч у деяких школах педагоги-ентузіасты прищеплюють інтерес до гри своїм вихованцям, що позитивно впливає на їхню успішність, адже заняття шахами сприяють загальному розвитку дітей. Щоправда, у нас кожен школяр, який цікавиться шахами, може піти в найближчий Будинок піонерів і там займатися під керівництвом досвідчених тренерів.

Англійський журнал має рацію: в нашій країні таланти шукають, заохочують і розвивають. І не тільки в шахах. Але дуже важливо те, що в СРСР вперше в історії було визнано культурне і виховне значення шахів. Це сталося ще в перші роки молодії Радянської держави і, звичайно, сприяло масовості й популярності шахів.

Є ще одна причина. Шахи в нашій країні мають багаті давні традиції, хоч у царській Росії вони ледве животіли. На Русь шахи прийшли зі сходу, напевно, з Ірану через Хорезм і Хазарське царство. Точних даних, коли це відбулось, у нас немає, але можна вважати, що не пізніше IX—X століть. Під час розкопок стародавнього Новгороду в шарах XII—XIV століть було знайдено десятки комплектів старовинних шахових фігур, що свідчить про широке захоплення грою в той далекий час.

І нарешті, фактор нашої сучасності. Шахи стали у нас народною грою, що пов'язана з національним престижем. За міжнародними виступами наших гросмейстерів стезжить уся країна, а це створює відчуття особливої відповідальності.

Що ж стосується клімату, то він, безперечно, ніякого значення не має. Серед наших чемпіонів є мешканці і холодної півночі, і спекотного півдня. І всі вони чудово грають.

Великий розвиток шахів у нашій країні справляє певний вплив на збільшення інтересу до них у всьому світі.

Відкриваючи черговий конгрес шахової федерації Великобританії, лорд-мер Оксфорда містер Пікстон сказав:

«Дуже важливо, щоб ми наслідували приклад росіян і ставилися до шахів як до гри, в яку повинні вміти грати всі освічені люди. Навіть якщо вони не стануть шахістами».

Не треба лякатися «безодні премудрості» й думати, що навчитися добре грати в шахи надто важко.

Правила, основні закони і своєрідність шахів досягнути легко. Автори цієї невеликої книжки поставили перед собою завдання допомогти читачеві оволодіти основами гри в шахи, пізнати всю їх красу і багатство.

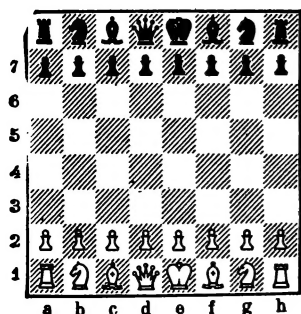
## Урок № 1. ПОЛЕ БОЮ І ВІЙСЬКО

На діаграмі № 1 поле бою і дві «армії». Ви граєте білими. Познайомтесь із своїми «військами». По кутках стоять тури. Поруч з ними — коні, потім — слони. На середніх полях — король (праворуч) і ферзь (на білому полі — білий, а в таборі чорних на чорному полі — чорний). Прийнято говорити: «Ферзь любить свій колір». Це правило допоможе вам не помилитися, коли розставлятимете фігури.

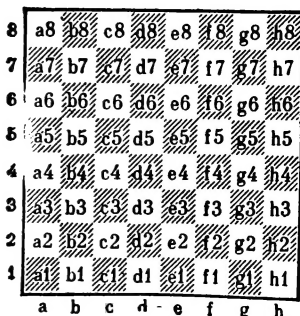
Отже, ставимо фігури по своїх місцях, а попереду ряд пішаків.

Війська вишикувані. Гру починають завжди білі. Хід білих і відповідь чорних вважається за один хід. Але поки що ми не знаємо, як пересуваються фігури, як «пливе» тура, як «стрибає» кінь...

Діагр. 1



Діагр. 2



Наша школа заочна, і ми повинні розуміти один одного заочно. Отже, нам потрібно знати умовний запис ходів, що називається «шаховою нотацією».

«Шахова нотація» для шахіста те саме, що для музиканта ноти. Принцип простий (див. діаграму 2).

Шахівниця поділена на вертикалі (латинські букви «a» — a, «b» — be, «c» — ce, «d» — de, «e» — e, «f» — ef, «g» — же, «h» — аш) і горизонталі (знизу вгору від першої до восьмої).

Кожне поле має «ім'я та прізвище», букву і цифру (ліве нижнє кутове поле називається «a1» і т. д.).

А тепер дайте відповіді на запитання.

1. Як називаються фігури?

2. Як ставити фігури?

3. Напишіть, на яких полях стоять фігури. Писати треба так: король — скорочено Кр, ферзь — Ф, тура — Т, слон — С, кінь — К, пішаки не мають позначення.

4. Якого кольору поле a1? Поле e5? Поле e8? Поле c4?

## Урок № 2. ЯК ХОДЯТЬ ФІГУРИ

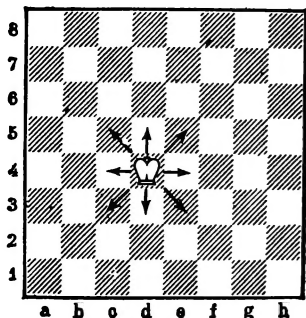
Представляємо діючі сили. Поставте на порожню шахівницю короля. Це найважливіша фігура. Король загинув — партія програна. Мета гри — поставити короля суперника в безвихідне становище, як прийнято говорити — оголосити йому мат.

Король може піти на будь-яке сусіднє з ним поле. «Радіус дії» короля показують стрілки на діаграмі 3.

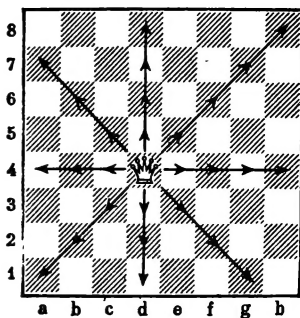
Запишіть для себе шлях короля від поля a1 до h8 і від поля e1 до e8.

Тепер подивіться на діаграму 4, на найсильнішу фігуру шахової армії — ферзя. Ферзь відкриті всі дороги до краю шахівниці. За один хід він переноситься через усю

Діагр. 3



Діагр. 4

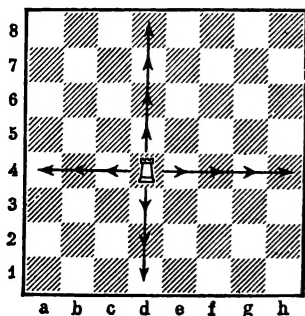


шахівницю. Може по вертикалях і горизонталях, може по діагоналях. Одначе фігуру не обов'язково гнати, як більярдну кулю від борту до борту, можна зупинитися на будь-якому попутному квадраті, поміченому стрілкою.

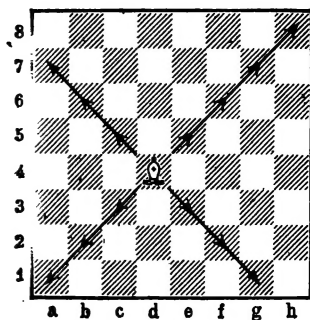
Ходи короля та ферзя мають подібність. Кажуть, що король пересувається як ферзь з підрізаними крилами.

Тепер черга тури (діаграма 5) і слона (діаграма 6). Обидві ці фігури ходять прямолінійно. Тура по вертикалі та горизонталі. Слон по діагоналях.

Діагр. 5



Діагр. 6



Тура силою поступається лише ферзю. Подумайте, чи можна турою з будь-якого поля потрапити на будь-яке інше за два ходи?

Слон ходить лише по діагоналях, як дамка в шашках. Якщо слон напочатку стоїть на чорному полі c1, він ніколи не потрапить на біле поле (перевірте). А його колега — білопільний слон f1 — ніколи не потрапить на чорні поля. Кожному слону доступна тільки половина шахівниці — 32 поля.

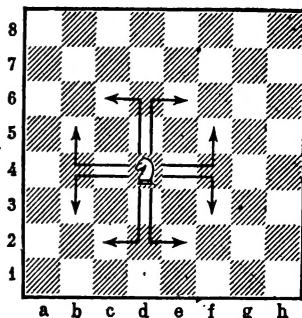
Усі фігури пересуваються і вперед, і назад. Ферзь і тура називаються важкими фігурами. Вони найсильніші в шаховій армії. Слон і кінь приблизно рівні силою. Це легкі фігури.

Кінь — фігура особлива. Подивіться на діаграму 7, і ви побачите, як він ходить: два поля вперед і одне вбік. Стрибок він зобов'язаний виконати до кінця. У цьому його відмінність від інших фігур. Поставте коня на c1 і спробуйте потрапити ним за три ходи на d1, а шляхи записіть.

Із незвички стрибати на шаховому коні нелегко. Спробуйте поставити його в кутку a1, по черзі обскакати решту інших кутків і повернутися. Для цього потрібно мінімум двадцять ходів. Швидше не зможе і чемпіон світу.

А тепер перевірте себе: шлях короля з поля e1 на поле e8 такий: Кре1—e2, Кре2—e3, Кре3—e4, Кре4—e5, Кре5—e6, Кре6—e7, Кре7—e8 (сім ходів). Один із шляхів ферзя з d1 на e8: Фd1—e2, Фе2—e8. Тура з a1 за два ходи потрапляє на поле g7: Та1—a7, Та7—g7; або Та1—g1 і Тg1—g7. Кінь на сусіднє поле за три ходи може потрапити так: Кc1—e2, Ке2—c3, Кc3—d1.

Діагр. 7



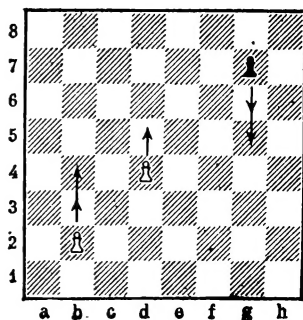
### Урок № 3. ХОДИ ПІШАКА ТА ВЗЯТТЯ

Ми вже знаємо, як пересуваються по шахівниці король (Кр), ферзь (Ф), тура (Т), слон (С), кінь (К). Лишається пішак — найслабша бойова одиниця шахової армії. Пішак ходить лише вперед на один крок. Назад пішаку шляху нема.

Два кроки за один хід можна зробити пішаком, якщо він стоїть на початковій позиції (на діаграмі 8 це білий пішак b2 та чорний g7). Подвійний хід пішака — це його право, але не обов'язок. Із початкового положення пішак може ходити і на одну клітку вперед.

Рухається пішак повільніше за інші фігури, і через те його шлях до слави тернистий — його легко наздогнати, зупинити, знищити. А слава чекає на пішака в кінці шляху. Ступивши на останній ряд, він одразу перетворюється на будь-яку фігуру за вашим вибором. Будь-яку, окрім короля.

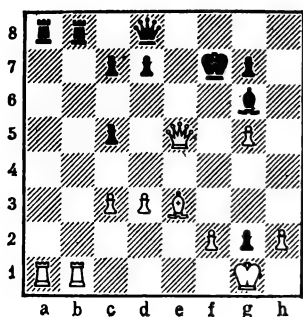
Діагр. 8



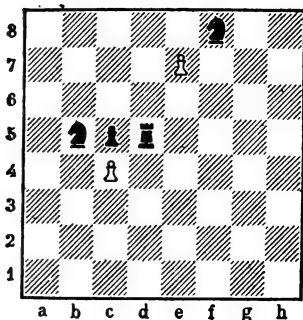
Ми навчилися ходити фігурами по вільній шахівниці. А що, коли на шляху фігури стоїть інша того ж кольору? Якщо на шляху короля, ферзя, тури, слона і пішака стоїть фігура того ж кольору, шлях перекритий.

Якщо ж на шляху ворожої фігура, її можна взяти. Взяття відбувається так. Ворожу фігуру знімають із шахівниці, а та фігура, що б'є, ставиться на її місце. Все це — один хід. Однак брати фігуру зовсім не обов'язково. Шахи — не шашки. Подивіться на діаграму 9. Які взяття можуть здійснити білі під час свого ходу? Король може взяти чорного пішака. Ферзь одночасно «дивиться» на три чорних пішаки. Один з них — с5 — беззахисний, другого захищає чорний король, третього — ферзь. Захищає — тобто, якщо його взяти, то ходом-відповіддю чорні можуть знищити «кривдника». Білі мають право взяти однією із своїх тур чорну туру, що стоїть навпроти, а слон може взяти чорного пішака.

Діагр. 9



Діагр. 10



Запитання: хід чорних. Які взяття вони можуть здійснити?

Пішак бере не так, як ходить! На діаграмі 10 білий пішак с4 перепинений чорним, але це не заважає йому під час ходу білих побити туру або коня. Здійснивши взяття, пішак переходить на сусідню вертикаль і далі просуватиметься вперед лише по ній, поки в результаті нового взяття не перейде на сусідню вертикаль.

А білий пішак, що стоїть на сьомій горизонталі, може пройти вперед і відразу перетворитися на будь-яку фігу-



ру або взяти коня і теж перетворитися на будь-яку фігуру.

Запам'ятайте: взяття позначається знаком «:» (двокрапка).

#### Урок № 4. ХІД КОНЕМ

Кінь має особливу якість, що з-поміж усіх бойових одиниць шахової армії властива лише йому. Під час свого ходу він може перестрибувати через свої й через чужі фігури. Важливо, щоб на полі, куди ваш кінь збирається «поставити копита», не було іншої фігури вашої армії. Інакше шлях на таке поле перекритий. Якщо ж стоїть чужа фігура, її можна побити (діаграма 11).

Білий кінь у кутку не має ходу, а другий білий кінь може на вибір побити будь-яку з шести чорних фігур або піти на вільне поле. Кінь — один у ворожому оточенні, але чорні фігури навколо не заважають йому ходити.

Запишіть ходи цього коня.

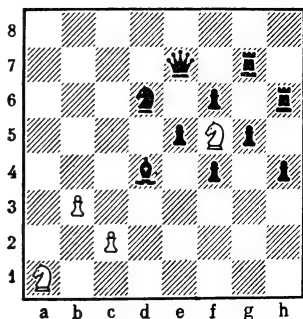
Під час гри фігури пересуваються на шахівниці по черзі, нападають одна на одну, б'ють, і тоді «з'їдені» фігури знімають із шахівниці. Лише короля ніколи не знімають. Король не має права зайняти атаковане ворожою фігурою поле. Напад на короля називається шахом. Під час запису партії шах позначається плюсом «+». (Діаграма 12).

Короля атаковано — треба його негайно рятувати. Можливі три варіанти захисту: тікати від небезпеки, закритися від удару (короля прикриває інша фігура його ж кольору), знищити «агресора» (король чи інша фігура б'є фігуру, що оголосила шах).

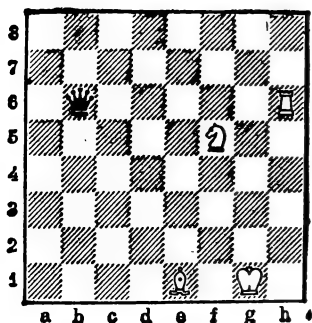
Всі три варіанти можливі на діаграмі 12. Розгляньте їх.

На діаграмі 13 ви бачите випадок, коли чорному королю оголошено шах, а тікати йому немає куди. Отже, на шахівниці шах, від якого немає захисту, чорний ко-

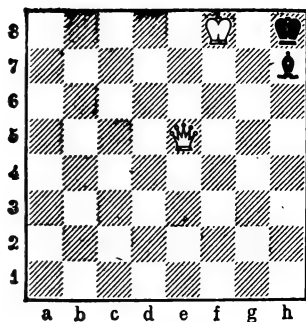
Діагр. 11



Діагр. 12



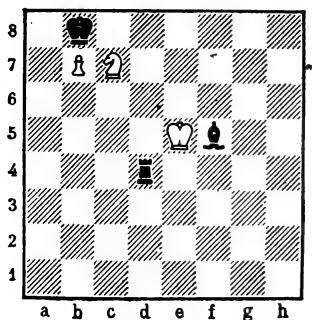
Діагр. 13



роль неминуче гине. Це — мат. Партія закінчена, білі перемогли.

У запису мат позначається навскісним хрестом, знаком множення «X». Честь оголосити мат може випасти на долю будь-якої фігури й пішака, а от король ніколи не може оголосити мат іншому королю. Він здатний лише погрожувати сусіднім полям свого суперника, а стати поруч — під бій — не має права. Не може король стати поруч із ворожим ферзем. З іншими фігурами королю не забороняється вступати до рукопашного поєдинку, стаючи поруч з ними, але на ті поля, які вони не атакують. Наприклад,

Діагр. 14



у позиції на діаграмі 14, де король білих нападає на туру й слона, а чорних — на коня та пішака.

У шахах партія не завжди завершується перемогою. Бувають і нічії. Ось один такий випадок: на шахівниці залишилися тільки білий та чорний королі. Мат неможливий, і партія вважається закінченою вничю. Про інші випадки нічиїх поговоримо пізніше.

А тепер перевірте себе.

На діаграмі 11 ходи коня: 1. Kf5:e7; Kf5:d6; 1. Kf5:d4; 1. Kf5—e3; 1. Kf5—g3; Kf5:h6; 1. Kf5:g7; 1. Kf5:h4.

На діаграмі 12 варіанти захисту від шаху такі:

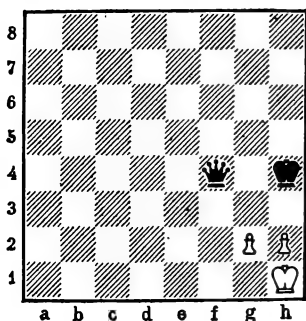
- 1) 1. Kpg1—h1 (або інші поля, крім поля f2);
- 2) 1. Ce1—f2; 1. Kf5—e3 (або 1. Kf5—d4); 3) Th6 : b6.

### Урок № 5. «ЗДІБНОСТІ» ФІГУР І ПІШАКІВ

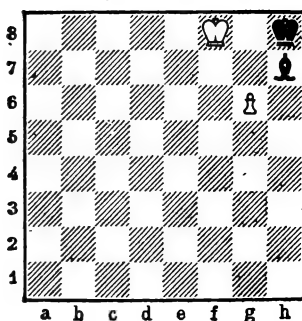
**ПІШАК** у шаховій ієрархії найслабша одиниця. Якщо пішак, навіть гинучи сам, може знищити ворожу фігуру, — це велике досягнення. Пішак може зробити «вилку», тобто одночасно напасти на дві фігури.

На діаграмі 15 пішак завдає вирішального удару: 1. g2—g3+ вилка! Атаковано короля — шах. Треба тікати, але тоді гине ферзь, а якщо 1... Фf4: g3, то 2.h2: g3+, і слабкі пішаки знищили грізного ферзя.

Діагр. 15



Діагр. 16

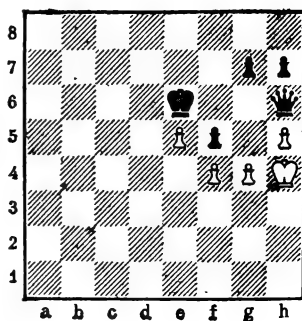


Білі оголошують мат ходом 1. g6—g7×, хоч уся їхня армія складається з короля та пішака (діаграма 16).

Слабенького пішака бояться сильні фігури, йому ж не страшно загинути під час розміну.

Маленький дерев'яний солдат безстрашно йде тільки вперед. Великий шахіст минулого Філідор назвав пішаків «душею шахової гри».

Діагр. 17



Розберіть самостійно позицію на діаграмі 17. Намагайтеся знайти хід, який дасть можливість білим, що обороняються, стати сильними й атакувати. Проаналізуйте наслідки цього ходу.

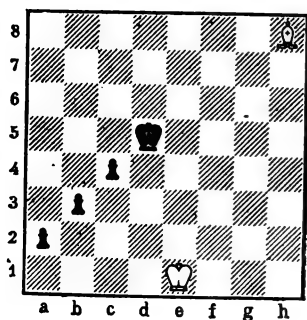
## Урок № 6. «ЗДІБНОСТІ» ФІГУР (продовження)

СЛОН дорівнює приблизно трьом пішкам. Міняти слона за два пішаки не вигідно. Слон — дальнобійна фігура. Перебуваючи на відстані, він може затримати «пихоту», не пускати її вперед.

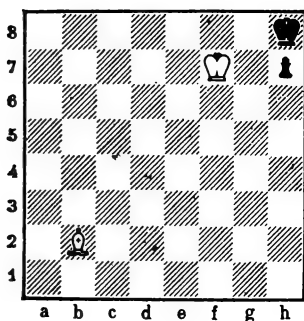
Слон затримав пішаковий ланцюг (діаграма 18).

Слон може оголосити мат здалеку. Чорному королю шах і мат (діаграма 19).

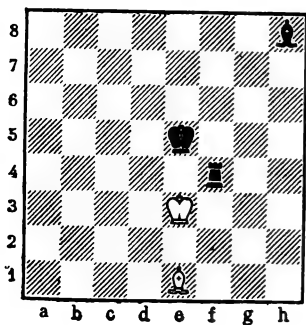
Діагр. 18



Діагр. 19



Діагр. 20



Знаходячись посередині шахівниці, слон обстрілює 13 полів. Порахуйте, скільки полів він обстрілює, коли стоїть на краю шахівниці?

Цінна якість слона — здатність зв'язувати ворожі фігури по діагоналі. На діаграмі 20 ходом 1. Ce1—g3 білий слон зв'язує туру. Вона не може відійти — за нею король.

Можливий і хід білих — 1. Ce1—c3+. Чорний король

мусить відійти, і тоді слон поб'є слона. Це подвійний напад — на короля та слона. Шахісти в таких випадках говорять: подвійний удар.

### ТРИ ВПРАВИ

1) Розставте позицію: білі Крс3, Се8; чорні — Кра3, пішаки d6, e5, f4, g3, h2. Хід білих. Чи можуть вони не пустити вперед чорних пішаків?

2) Білі — Крс1, Cd2, пішак b2; чорні Крh8, Фе5. Чи можна зв'язати ферзя?

3) Білі — Кре3, Се1; чорні — Кре5, Тd4, Ch8. Хід білих. Зв'яжіть туру.

Подвійних ударів здатен завдавати не лише слон. Нам уже відома вилка, яку може робити пішак. Цю ж здатність має і кінь. На діаграмі 21 — приклад подвійного удару коня. Кінь оголосив шах й одночасно вчинив напад на ферзя. Це вилка коня.

КІНЬ своєю силою приблизно дорівнює слону, хоч якості цих фігур різко відмінні. Слону доступні поля лише одного кольору, а кінь стрибає з білого поля обов'язково на чорне, а з чорного на біле.

Спробуйте перевести коня на сусіднє поле. Для цього потрібно зробити три ходи. Як бачите, кінь не дуже спритний.

Стоячи в центрі шахівниці, кінь контролює вісім полів, а в кутку — лише два. Отже, кінь у кутку набагато слабший.

Від шахістів-початківців кінь вимагає особливої уваги. Стежте за кіньми, з ними слід бути пильними. Пішакову вилку помітити легко, а вилка коня набагато підступніша.

Ось вправи для «кавалериста».

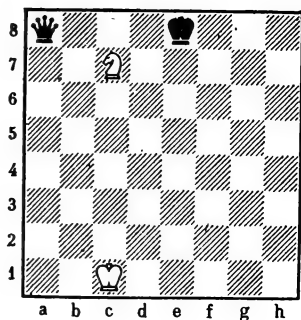
1) Білі — Крс1, Кd5; чорні — Кре8, Фа8.

2) Білі — Крс1, Кf3; чорні — Крh3, Те2.

3) Білі — Крс5, Кс2; чорні — Кpd3, Тg2.

У цих вправах хід білих. Зробіть вилку конем, розставивши по черзі кожен з позицій. У вправах 4 й 5 також хід білих. Можна оголосити мат конем. Знайдіть його.

Diagr. 21



4) Білі — Kpf8, Ke5; чорні — Kph8, Th7.

5) Білі — Kpc1, Kd5; чорні — Кра8, Фа7, Tb8, Сb7.

У п'ятій вправі чорний король гине через те, що його ж захисники не дають йому втекти від нападу коня. Такий мат конем називається спертим матом.

### Урок № 7. «ЗДІБНОСТІ» ФІГУР (продовження)

**ТУРА** сильніша за слона й коня. Її ціна — приблизно п'ять пішаків. Тура — фігура дальнобійна і швидкісна. Вона за один хід переміщується з одного краю шахівниці на другий і може вражати здалеку. Тура має цікаву особливість — кількість полів, які вона обстрілює, не залежить від її розміщення: чи з кутка, чи з середини — все одно під обстрілом чотирнадцять полів. Перевірте це.

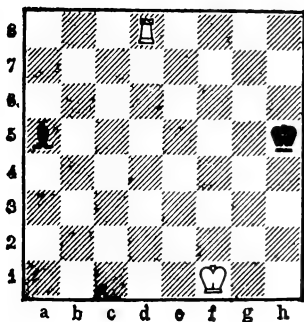
Тура здатна зв'язувати фігури і пішаків по вертикалі й по горизонталі. Ось приклад зв'язування по вертикалі: поставте білого короля на f1, туру на a1; чорного короля на e8, а коня — на e5. Білі грають 1. Та1—e1. Кінь не може просуватися, а король не встигає його захистити. У наступному ході тура поб'є коня. Аналогічна зв'язка можлива і по горизонталі.

Придумайте подібну позицію самі.

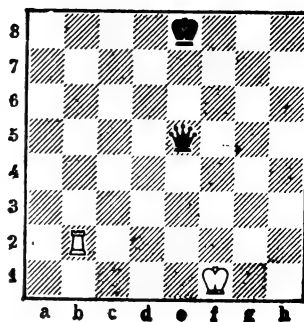
Тепер розберемо подвійний удар тури. Діаграма 22. Хід білих. Тура може оголосити шах королю й одночасно напасти на слона — 1. Td8—d5+.

На діаграмі 23 тура може зв'язати по вертикалі ферзя. А ферзь сильніший за туру, отже дуже вигідно зв'язати ферзя — 1. Tb2—e2.

Діагр. 22



Діагр. 23

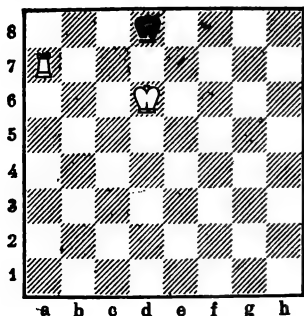


На діаграмі 24 хід білих. Вони можуть оголосити шах і мат. Ви бачите цю можливість?

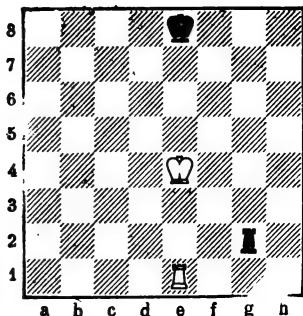
Тура спільно з королем легко може заматувати самотнього короля суперника — 1. Ta7—a8X. Невдовзі ми навчимося цьому.

На діаграмі 25 хід білих. Що зробили б ви? Найкращий хід 1. Kpe4—f3+ — король затуляв свою туру, а ко-

Діагр. 24



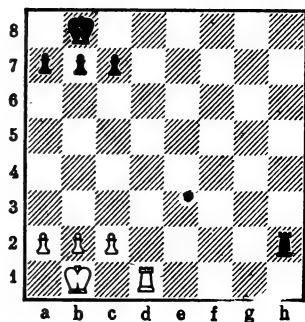
Діагр. 25



ли відійшов убік, відкрив їй дорогу. Шахісти називають цей прийом відкритим шахом. Чорний король змушений рятуватися від шаха, а чорна тура гине.

На діаграмі 26 хід білих. Вони можуть оголосити мат за один хід. Знайдіть його. Мат виник через те, що чорному королю не дають утекти його ж пішаки. Така ситуація дуже часто трапляється в шахових партіях.

Діагр. 26



## Урок № 8. «ЗДІБНОСТІ» ФІГУР (продовження)

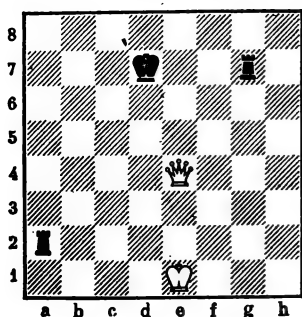
ФЕРЗЬ найсильніший у шаховому королівстві. Хід ферзя універсальний. Він легко може дібрати ключ до будь-якої фігури, скористатися її слабкістю. Туру можна



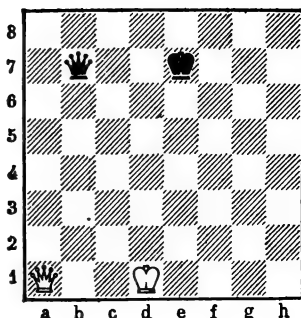
зв'язати ферзем по діагоналі, слона — по вертикалі. Зручніше, ніж будь-якою іншою фігурою, завдавати подвійні удари ферзем. Особливо лютеє ферзь, коли сили суперника розкидані на шахівниці. Ворожого ферзя боїться король — ферзь найгрізніша матуюча фігура. Уся армія пішаків ледве дорівнює вартості ферзя.

На діаграмі 27 хід білих, вони можуть виграти на вибір будь-яку туру: 1.  $\Phi e4-d4+$ , король мусить відійти, і гине тура на g7. Або 1.  $\Phi e5-d5+$ , і гине тура на a2.

Діагр. 27



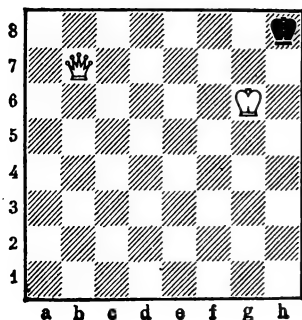
Діагр. 28



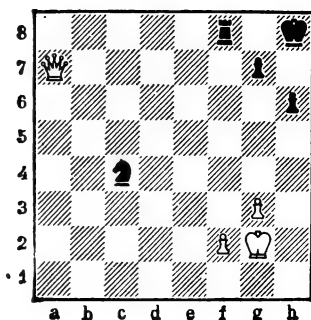
Діаграма 28. Під час ходу білих вони можуть виграти ферзя — 1.  $\Phi a1-g7+$ . Якби був хід чорних, вони теж могли б виграти ферзя — 1...  $\Phi b7-h1+$ .

Нема потреби наводити приклади успішних дій ферзя. Граючи, ви самі переконаєтесь, що ферзь — це

Діагр. 29



Діагр. 30



справжній центрофорвард шахового нападу. Він розпочинає атаки, він і закінчує їх.

Діаграма 29. Скількома способами білі можуть оголосити мат?

Діаграма 30. Завдайте подвійного удару ферзем.

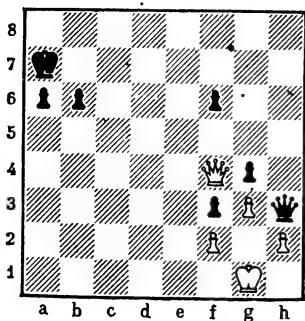
Відомий математик Гаусс довів, що є 92 варіанти розміщення на шахівниці восьми ферзів, щоб вони не били один одного. Спробуйте знайти декілька таких розміщень.

## Урок № 9. ЩО ТАКЕ ВІЧНИЙ ШАХ І ПА1

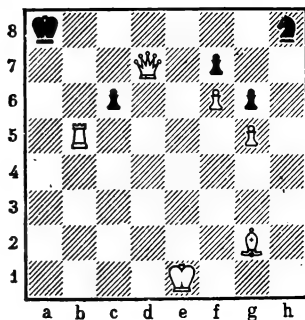
Не завжди гра завершується перемогою одного з суперників. Якщо на шахівниці залишаться тільки королі, то вони не зможуть вчинити напад один на одного, і буде нічия.

На діаграмі 31 інший випадок нічії — вічний шах. Хід білих. Їм загрожує мат, але вони врятовуються: 1. Фf4—c7+Кра7—a8 2. Фc7—c8+Кра8—a7 3. Фc8—c7+. І білі можуть шахувати вічно. Нічия вічним шахом.

Діагр. 31



Діагр. 32



Діаграма 32. Хід чорних. Вони не можуть піти так, щоб їхній король не потрапив під бій. Це пат, чудовий спосіб нічії, коли король слабкої сторони опиняється на крок від плах, але в останню мить рятується від страти.

Здається, що відмінність між матом і патом невелика, проте мата без шаха не буває. Намагайтесь оголоси-

ти мат, але стережіться пата! Мат — це перемога, а пат — лише нічия.

Залишилось ознайомитися ще з двома правилами, а точніше — з винятками з правил. Ідеться про рокіровку й про взяття на проході. Почнемо по порядку.

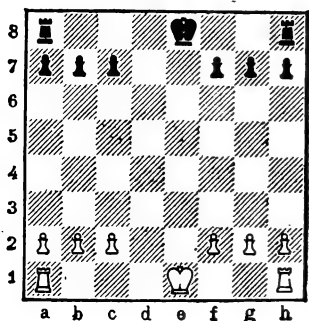
Ми знаємо, що за один хід пересувається одна фігура. Разом з тим один раз протягом партії як білим, так і чорним дозволяється подвійний хід — рокіровка. У цьому випадку одночасно пересуваються король і тура. Рокіровка — це евакуація короля в тил з небезпечного центрального району. Подивіться, як це робиться.

На діаграмі 33 в нижній половині король і тура стоять на своїх початкових місцях. Хід білих. Вони можуть рокіруватися в довгу й коротку сторони. Яка із сторін довша, легко визначити на око. Рокіровку виконують так: король переставляється на два поля в напрямку до тури, після чого тура переходить через нього. І все за один хід. Коротка рокіровка записується «0—0», а довга — «0—0—0». На діаграмі, яку ми розглядаємо, король стоїть на e1, тура на h1, а після короткої рокіровки король стоятиме на g1, тура — на f1. Після довгої рокіровки король опиниться на c1, а тура на d1. Такі самі можливості має і чорний король.

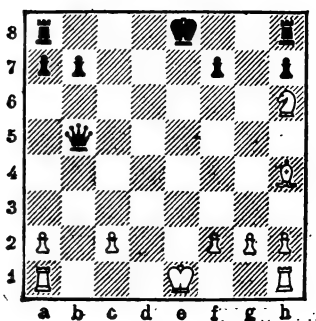
Рокірувати в партії можна не завжди. Існують заборони: 1) коли король і тура до цього вже пересувались; 2) якщо королю оголошено шах; 3) якщо одна з цих двох фігур після рокіровки опиниться під ударом.

Діаграма 34. Чи можуть чорні рокірувати в коротку сторону? Ні! При цьому король потрапляє під удар коня.

Діагр. 33



Діагр. 34



А в довгу? Ні! Король мусить пройти через поле d8, яке обстрілюється слоном, а «його величності» забороняється не тільки ставати під вогонь, але й бігати через поле, що обстрілюється. Припустімо, що хід білих. Дайте відповіді на ті самі питання.

Останнє з шахових правил — взяття на проході.

На діаграмі 35 білі можуть з початкового положення зробити хід пішаком b2 на два поля. Рушили — 1. b2—b4. Тим часом чорний пішак цілився на поле b3. Виявляється, перебіжка під вогнем для пішака небезпечна. Чорні мають право побити його «на проході». Знявши білого пішака з шахівниці поставити свого на поле b3, це й значить побити «на проході»: білі ніби посунули свого пішака вперед на одне поле.

Запам'ятайте: на проході пішака б'є тільки пішак. Зробив суперник «довгий» хід пішаком — маєш право його взяти, не скориставшись цим правом зразу — втратив можливість побити пішака.

Повернемось до діаграми 35. Якщо білі грають під час свого ходу 1. d3—d4, то чорні не можуть відповісти 1... e4:d3, адже білі не проходили поле d3 — тобто не можна брати «на проході». Якщо хід чорних і вони грають 1... d7—d5, білі можуть відповісти 2. c5:d6.

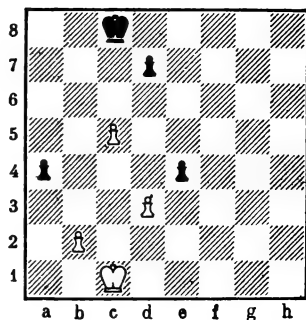
Тепер вам відомі всі правила гри. Можете зіграти свою першу партію. Запам'ятайте, що практична гра — найкраща школа вдосконалення. Не поспішайте відразу змагатися з сильним партнером. Добре, якщо ваш суперник приблизно дорівнюватиме вам силою.

Для зручності читання наступних уроків потрібно добре опанувати шахову нотацію. Повправляйтеся, розберіть такі маленькі партії.

А) 1. e2—e4 e7—e5 2. Фd1—h5 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Kg8—f6??

Знаком питання прийнято позначати невдалий хід, двома знаками питання — дуже поганий, хід, що веде до

Діагр. 35



програшу. Чорні не бачать загрози партнера і дістають мат — 4.  $\Phi h5 : f7 \times$ .

Цей мат справедливо називають «дитячим».

До речі, ви не забули, що знак «:» означає взяття?

Б) 1.  $e2-e4$   $e7-e5$  2.  $Kg1-f3$   $d7-d6$  3.  $Cf1-c4$   $Cc8-g4$  4.  $c2-c3$   $Kb8-c6$  5.  $\Phi d1-b3$   $Cg4 : f3??$  6.  $Cc4 : f7+$   $Kpe8-e7$  7.  $\Phi b3-e6 \times$ .

В) 1.  $e2-e4$   $e7-e5$  2.  $Kg1-f3$   $Kb8-c6$  3.  $Cf1-c4$   $Kc6-d4$  4.  $Kf3 : e5?$   $\Phi d8-g5$  5.  $Ke5 : f7??$

Веде до програшу. Найсильніший тут 5.  $C : f7$   $Kpd8$ . 6.  $0-0$ , віддаючи фігуру за два пішаки.

5...  $\Phi g5 : g2$  6.  $Th1-f1$   $\Phi g2 : e4+$  7.  $Cc4-e2$   $Kd4-f3 \times$ .

Г) 1.  $e2-e4$   $e7-e5$  2.  $Kg1-f3$   $Kg8-f6$  3.  $Cf1-c4$   $Kf6 : e4$  4.  $Kb1-c3$   $Ke4 : c3$  5.  $d2 : c3$   $d7-d6$  6.  $0-0$   $Cc8-g4??$  7.  $Kf3 : e5!$  (Знаком оклику позначають вдалий хід, двома знаками оклику — дуже сильний хід) 7 ...  $Cg4 : d1$  8.  $Cc4 : f7+$   $Kpe8-e7$  9.  $Cc1-g5 \times$ .

Д) 1.  $e2-e4$   $e7-e5$  2.  $f2-f4$   $e5 : f4$  3.  $Cf1-c4$   $Kb8-c6$  4.  $Kg1-f3$   $g7-g5$  5.  $h2-h4$   $f7-f6?$  6.  $Kf3 : g5$   $f6 : g5$  7.  $\Phi d1-h5+$   $Kpe8-e7$  8.  $\Phi h5-f7+$   $Kpe7-d6$  9.  $e4-e5+$ !  $Kpd6 : e5$  10.  $\Phi f7-d5+$   $Kpe5-f6$  11.  $\Phi d5 : g5 \times$ .

## Урок № 10. МАТ ФЕРЗЕМ

Припустимо, вашого суперника переслідують невдачі, він розгубив усю свою армію, врятувався сам король. А у вас залишилась найсильніша фігура — ферзь. Святкувати перемогу рано. Потрібно оголосити мат. Ферзь — сильний, але один дати мат він не може. Його повинен підтримувати король. А короля суперника слід заганяти на самий край шахівниці.

Спробуємо здійснити цей план. Діаграма 36. 1.  $\Phi h8-f6$   $Kpe4-d5$  2.  $\Phi f6-e7$   $Kpd5-d4$  3.  $\Phi e7-e6$ .

Король чорних ніяк не може напасти на ферзя. Він відступає без бою, але впирається.

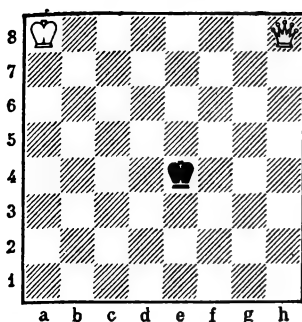
3 ...  $Kpd4-c5$  4.  $\Phi e6-d7$   $Kpc5-c4$  5.  $\Phi d7-d6$   $Kpc4-d5$  6.  $\Phi d6-c7$   $Kpb5-b4$  7.  $\Phi c7-c6$   $Kpb4-b3$  8.  $\Phi c6-c5$   $Kpb3-b2$  9.  $\Phi c5-c4$ .

Край шахівниці вже близько!

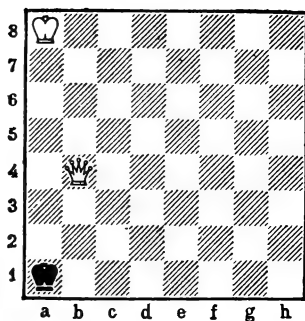
9...  $Kpb2-b1$  10.  $\Phi c4-c3$   $Kpb1-a2$  11.  $\Phi c3-b4$   $Kpa2-a1$ .

Увага. Відтіснення закінчено. Вже час підводити ко-

Діагр. 36



Діагр. 37



роля. Діаграма 37. Ще один крок ферзем — 12. Фb4—b3??, і білі можуть кричати не ура, а караул, чорному королю нема куди ходити. Але шах не оголошено. Отже, пат. Нічия!

12. Кра8—b7 Кра1—a2 13. Крb7—c6 Кра2—a1 14. Крс6—c5 Кра1—a2 15. Крс5—c4 Кра2—a1 16. Крс4—c3 Кра1—a2 17. Фb4—b2×.

Ферзь сам відганяє короля суперника на край шахівниці. Та якщо ферзю в цьому допомагає й король, мат досягається ще швидше. Повправляйтесь у цьому самі. Пам'ятайте про пат!

### ВПРАВИ

1. Білі — Крd6, Фd5. Чорні — Крd8. Розставте це положення на шахівниці й дайте відповідь: скількома способами можна оголосити мат за один хід?

2. Білі — Крс5, Фh7. Чорні — Крd8. Як дати мат за два ходи?

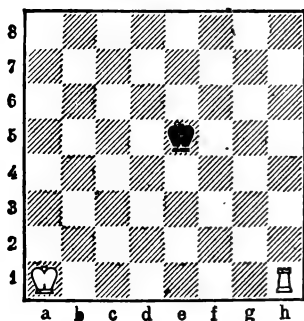
3. Білі — Крb6, Фb1. Чорні — Крb8. Як дати мат за два ходи? (Є вісім варіантів).

4. Білі — Крd4, Фa1. Чорні — Крd7. Як дати мат не пізніше четвертого ходу?

### Урок № 11. МАТ ТУРОЮ

Діаграма 38. Метод виграшу зрозумілий — короля треба загнати на край шахівниці. Спробуйте це зробити однією турою.

Діагр. 38



1. Th1—h4 Кpe5—d5 2. Th4—f4 Kpd5—e5 3. Tf4—c4 Кpe5—d5 4. Tc4—f4 Kpd5—e5.

Не виходить. Король не хоче йти з центру. Так, однією турою відтіснити короля неможливо.

Тепер спробуємо ще раз і посунемо вперед короля.

1. Kpa1—b2 Кpe5—d5 2. Kpb2—c3 Kpd5—e5 3. Kpc3—d3 Кpe5—d5 4. Th1—h5+.

Прекрасний хід. Коли королі стоять один проти одного, шах турою обов'язково веде до

відтіснення. Радимо запам'ятати цей прийом: він повториться ще не раз.

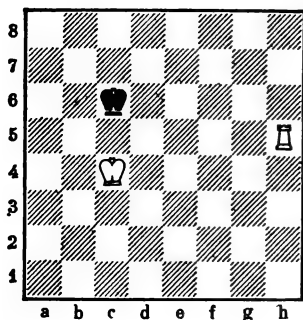
4 ... Kpd5—d6 5. Kpd3—e4 Kpd6—c6.

Чорні намагаються хитрувати. Адже на 5 ... Кре6 ми знову дамо шах і відженемо короля.

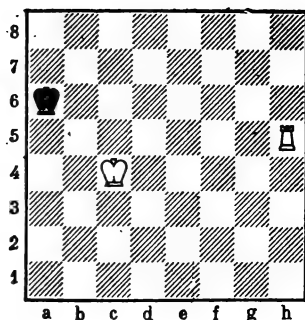
6. Кре4—d4 Кpc6—b6 7. Kpd4—c4 Kpb6—c6.

Чудово! Ми все ж таки змусили короля чорних стати навпроти нашого короля. Інакше після 7 ... Кра6 8. Tb5 він одразу опиняється на краю шахівниці. Діаграма 39.

Діагр. 39



Діагр. 40



8. Th5—h6+ Кpc6—d7 9. Кpc4—c5 Kpd7—e7 10. Кpc5—d5 Кpe7—f7 11. Kpd5—e5 Kpf7—e7.

Після 11 ... Kpg7 12. Tf6 король чорних затиснутий у кутку.

12. Th6—h7+ Кpe7—d8 13. Кре5—e6 Kpd8—c8.

На 13 ... Кре8 ми даємо мат ходом 14. Th8X.



14. Кре6—d6 Крс8—b8 15. Крд6—с6 Крb8—a8  
16. Крс6—b6 Кра8—b8.

Тріумф плану білих! Який би опір не чинив король чорних, він змушений стати перед королем білих і перед смертю «глянути» йому в очі.

17. Th7—h8X.

А тепер подивіться на цю позицію. Діаграма 40.

Вона могла виникнути на сьомому ході, якби чорні спробували уникнути протистояння королів. Тоді ходом 8. Th5—b5 ми притиснули б його до «бортика». Далі могло статися 8 ... Кра6—a7 9. Крс4—с5 Кра7—a6 10. Крс5—с6 Кра6—a7 11. Крс6—с7 Кра7—a6.

Тепер будь-який очікувальний хід турою по горизонталі від с5 до h5 веде до мата таким ходом — на 12 ... Кра6—a7 13. Th5—a5X.

Ось ще одна позиція. Діаграма 41.

Вона могла утворитися на одинадцятому ході. Король за-  
тиснутий у кутку. Лишилося  
небагато. 12... Крг7—h7 13.  
Кре5—e6 Крh7—g7 14. Кре6—  
e7 Крг7—h8 15. Кре7—f7  
Крh8—h7 16. Т — будь-який  
хід по шостій горизонталі від  
f6 до a6. Крh7—h8 17. Tb6X.

Тепер спробуйте виконати  
вправи. Скрізь хід білих.

Білі — Крд6, Тd5; чорні —  
Крс8.

Мат за 2 ходи.

Білі — Кpf5, Tf1; чорні — Крг8.

Мат за 2 ходи.

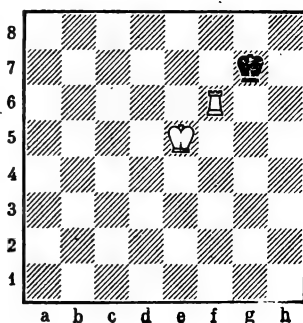
Білі — Кре7, Та7; чорні — Крh7.

Мат за 3 ходи.

Білі — Кре2, Та1; чорні — Крг2.

Мат за 4 ходи.

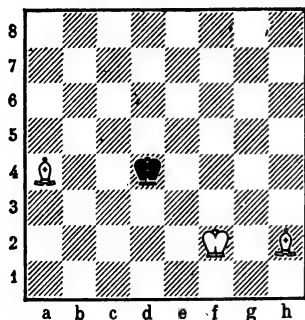
Діагр. 41



## Урок № 12. МАТ ДВОМА СЛОНАМИ

Від одного слона королю дуже легко втекти. Якщо слон ходить по чорних полях — король гуляє по білих і всміхається. Та якщо слони виконують цю роботу спільно, королю не до сміху.

Діагр. 42



Діаграма 42. Варто білим піти 1. **Ca4—c6**, і половина шахівниці стає недоступною королю. Діагоналі **h2—b8** та **h1—a8**, що прострілюються слонами, як глибокий яр, розрізали шахівницю.

План білих стандартний: тіснити короля суперника до краю шахівниці, але з'явилася нова деталь — треба загнати його в куток. У полюванні беруть участь усі сили білих.

1... **Kpd4—c5** 2. **Cc6—f3** **Kpc5—d4** 3. **Ch2—d6** **Kpd4—d3** 4. **Cd6—c5**. Перше досягнення — життєвий простір чорних зменшився.

4... **Kpd3—c4** 5. **Cc5—e3** **Kpc4—d3** 6. **Cf3—d5** **Kpd3—c3** 7. **Kpf2—e2** **Kpc3—b4** 8. **Kpe2—d3** **Kpb4—b5** 9. **Kpd3—c3** **Kpb5—a6**. Чорні сподіваються на пат після 10. **Kpc3—b4**. Але ці хитрощі ми добре знаємо, і пата не буде!

10. **Kpc3—c4!** **Kpa6—a5** 11. **Cd5—b7** **Kpa5—a4** 12. **Ce3—d2** **Kpa4—a3**.

Під конвоєм слонів король прямує в куток.

13. **Cb7—f3** **Kpa3—a4** 14. **Cf3—d1+** **Kpa4—a3** 15. **Kpc4—c3** **Kpa3—a2** 16. **Cd2—c1**, у короля залишилося лише три поля.

16... **Kpa2—b1** 17. **Kpc3—d2** **Kpb1—a2** 18. **Kpb2—c2** **Kpa2—a1** 19. **Cd1—e2** **Kpa1—a2** 20. **Ce2—c4+** **Kpa2—a1** 21. **Cc1—b2**×

Як бачите, мат двома слонами досягається легко. Вирішальна умова успіху: дружні дії всіх білих фігур.

#### ВПРАВИ

1) Білі — **Kpb6**, **Cf6**, **Cg6**; чорні — **Kpc8**. Білі починають і дають мат за три ходи (в інших вправах також починають білі).

2) Білі — **Kpf6**, **Cd3**, **Ch6**; чорні — **Kph8**. Мат за три ходи.

3) Білі — **Kpf6**, **Ce5**, **Ce6**; чорні — **Kph7**. Мат за чотири ходи.

4) Білі — **Kpc5**, **Cb5**, **Cd4**; чорні — **Kpa7**. Мат за п'ять ходів.

Коли ж у вас залишилися тільки кінь та слон, на вас чекають великі труднощі. Кінь силою приблизно дорівнює слону, проте керувати двома слонами зручніше, ніж конем і слоном, бо вони мають різну вдачу. Щоб вправно відтіснити конем та слоном короля, потрібний досвід. Не журіться, він прийде. Зараз ми подивимось, як матується король, загнаний у куток. Обов'язкова умова успіху: мат можна дати лише в кутку кольору слона (білопільний слон матує в кутках a8 та h1, чорнопільний — в a1 та h8).

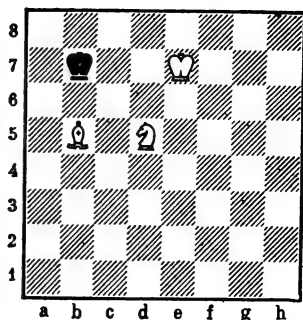
Діаграма 43. Хід білих.

1. Крe7—d7 Крb7—b8 2. Сb5—a6. Керувати слоном ми вміємо. Разом з королем він обмежує поле діяльності короля суперника.

2... Крb8—a7 3. Са6—с8 Кра7—b8 4. Кd5—e7. Перед вирішальним стрибком уперед кінь відходить назад. З цією ж метою можливо було 4. Кd5—b4.

4... Крb8—a7 5. Крd7—с7 Крb7—a8 6. Сс8—b7+ Кра8—a7 і на вибір або 7. Ке7—с6, або 7. Ке7—с8 мат. Як бачите, мат у потрібному кутку дається так само, як і двома слонами.

Діагр. 43



#### ВПРАВИ

1) Білі — Крf7, Cf8, Kf3; чорні — Крh7. Мат за два ходи.

2) Білі — Крf2, Ce2, Ke1; чорні — Крh2. Мат за три ходи.

3) Білі — Крг6, Ch2, Kg4; чорні — Крh8. Мат за три ходи.

4) Білі — Крс7, Сс4, Кс6; чорні — Кра8. Мат за три ходи.

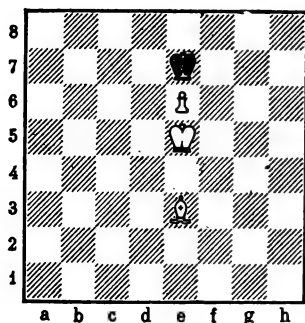
Закінчуючи розділ елементарних матів, зазначимо, що, коли проти одного короля залишаться два коні, то за умов правильного захисту мат недосяжний. Перевірте це самі.

## Урок № 13. СОЛДАТ СТАЄ ГЕНЕРАЛОМ

Без довгих пояснень зрозуміло, що один слон або кінь ніколи не заматує короля. Ось якби на шахівниці лишився хоч один пішачок!

Діаграма 44. Для перемоги потрібно провести пішака у ферзі. Чорний король перешкоджає цьому, і його треба відігнати.

Діагр.44



1.  $\text{Ce3—c5+}$   $\text{Kpe7—e8}$  2.  $\text{e6—e7}$   $\text{Kpe8—d7}$  3.  $\text{Kpe5—f6}$   $\text{Kpd7—e8}$ .

У чорного короля лише одне поле, на яке він може піти, — d7. Було б безглуздо зіграти 4.  $\text{Kpf6—e6}$ , відбираючи останнє поле. Тоді пат — нічия. До перемоги веде будь-який очікувальний хід слоном, наприклад:

4.  $\text{Cc5—a3}$   $\text{Kpe8—d7}$  5.  $\text{Kpf6—f7}$  і потім 6.  $\text{e7—e8Ф}$ . Тепер уже мат не за горами.

Здійснюючи очікувальний хід слоном, білі не гаяли даремно дорогого часу. Вони розв'язали важливе завдання — змусили чорних зробити не вигідний хід: адже якби чорні залишалися королем на e8, то пішак не перетворився б на ферзя. Проте шаховий закон суворий: прийшла черга ходу — ходи, навіть якщо йдеш на загибель.

Слон завжди допомагає пішаку стати ферзем, але є й виняток з цього правила.

На діаграмі 45 у білих туровий пішак. Він прагне перетворитися на ферзя в білому кутку. А слон ходить по чорних полях і не може вигнати чорного короля з кутка. Перевіримо.

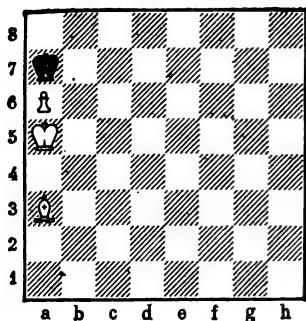
1.  $\text{Ca3—c5+}$   $\text{Kpa7—a8}$  2.  $\text{a6—a7}$   $\text{Kpa8—b7}$  3.  $\text{Kpa5—b5}$   $\text{Kpb7—a8}$ .

Цікава ситуація: відібрати у чорного короля поле b7 не можна (4.  $\text{Kpb5—b6}$  пат), а з кутка чорний король з доброї волі не піде.

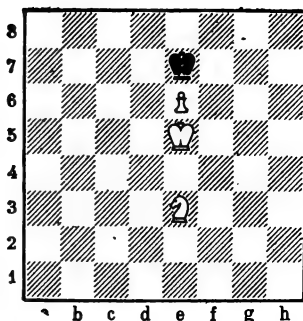
Можливо, ми поспішили рушити пішаком? Почнемо знову:

1.  $\text{Ca3—c5+}$   $\text{Kpa7—b8}$  2.  $\text{Kpa5—b6}$   $\text{Kpb8—a8}$  і знову після 3.  $\text{Cc5—d6}$  — пат.

Діагр. 45



Діагр. 46



Тепер розберемо позицію на діаграмі 46. Кінь допомагає пішаку пройти у ферзі не гірше за слона:

1. Ke3—f5+ Kpe7—e8 2. e6—e7 Kpe8—f7. 3. Kpe5—d6 Kpf7—e8 4. Kf5—g7+ Kpe8—f7 5. e7—e8Ф+.

Розберіть самостійно чотири позиції:

1) Білі — Kpg6, Ce1, пішак h5; чорні — Kpg8. Білі проводять пішака у ферзі.

2) Білі — Kpb5, Ce1, пішак a6; чорні — Kpe8. Чи можна виграти? (Ви знаєте, що в кутку король рятується. А що, коли пощастить не пустить його в куток?).

3) Білі — Kph5, Kg5, пішак h6; чорні — Kph8. Білі проводять пішака у ферзі.

4) Білі — Kpb2, Ke8, пішак b6; чорні — Kpb8. Білі виграють.

Відповіді:

(Зрозуміло, відповіді слід дивитися лише для перевірки рішення.).

1) 1. h5—h6 Kpg8—h8 2. Ce1—c3+ Kph8—g8 3. h6—h7+ і 4. h7—h8Ф+.

2) Можна виграти, не пустивши короля в куток: 1. Ce1—g3! і далі пішак прямує у ферзі.

3) 1. Kpg5—g6! (Слабенько 1. h6—h7? Розберіть.) Kph8—g8 2. h6—h7+. Тепер на хід короля в куток мат конем (3. Kg5—f7×).

4) 1. Ke8—d6. Кінь не дає чорному королю напасти на пішака, а пішак не дає напасти на коня. Чорний король змушений тупцювати з b8 на a8 і назад, білий король приходить на допомогу пішаку і забезпечує перемогу.

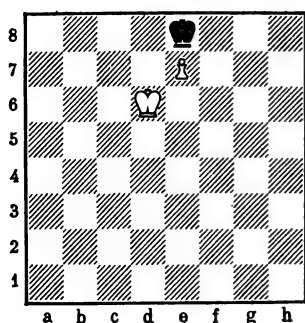
## Урок № 14. ВСЬОГО ЛИШ ОДИН ПІШАК

У білих найменша перевага — один зайвий пішак. Чи стане він ферзем, чи зможуть чорні цьому перешкодити? Щоб не гадати, а швидко знайти правильну відповідь, треба знати кілька основних позицій і потім намагатися звести гру до відомої позиції.

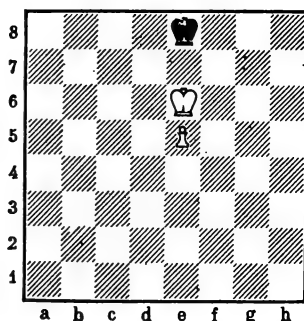
На діаграмі 47 позиція, яку ми назвемо критичною. Припустимо, черга ходити чорним. Вибору немає. 1... **Кре8—f7**. Звільнилося поле перетворення пішака, потрібно встановити над ним контроль: 2. **Kpd6—d7!** Все гаразд, наступним ходом білий пішак стане ферзем, і перемога!

А що буде, коли в позиції на діаграмі хід білих? Щоб не втратити пішака, є лише один хід: 1. **Kpd6—e6**, але тоді пат, нічия.

Діагр. 47



Діагр. 48



Як бачите, в критичній ситуації право першого ходу не вигідне. Отже, просуваючи пішака на цьому горизонталі, білі повинні намагатися здобути критичну позицію з ходом суперника, а чорні, захищаючись, прагнути «ввічливо» поступитися ходом білим, щоб вийшла нічия.

Засвоївши принцип критичної позиції, можна легко оцінювати різні положення, де пішак ще не пересунутий на передостанню горизонталь.

Розглянемо позицію на діаграмі 48.

Під час ходу чорних 1... **Кре8—f8** білі беруть під контроль поле перетворення пішака — 2. **Кре6—d7**, а далі пішак прямим ходом проходить у ферзі. Якщо король піде

1... **Кре8—d8**, то станеться аналогічний маневр. Перевіримо, що трапиться під час ходу білих.

1. **Кре6—f6 Кре8—f8**. Чорні поки що не дозволяють білому королю взяти під обстріл поле е8. 2. **е5—е6 Крf8—е8** 3. **е6—е7**, створилася критична ситуація. Хід чорних — отже, пішак пройде у ферзі. Висновок: у розглянутій позиції виграш не залежить від черги ходу.

Розставте фігури: білий король на d6, пішак на е5; чорний король на е8. Граючи **Крд6—е6**, білі зводять партію до попереднього прикладу й виграють. Проте, якби вони необачно посунули пішака 1. **е5—е6**, то після 1... **Кре8—d8** 2. **е6—е7 Крf8—е8** створилася б критична позиція і хід, на жаль, білих. Неминуча нічия.

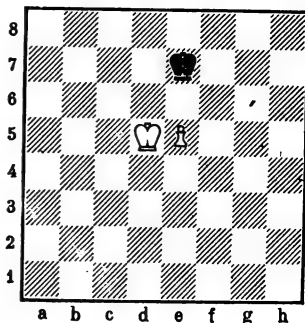
Перевірте й запам'ятайте просте правило: якщо пішак перейшов за середину шахівниці, а білий король перед пішаком, то білі завжди виграють. Це правило має виняток — пішак не повинен бути туровим.

Розберемо позицію на діаграмі 49.

Діагр. 49

Щоб не пустити пішака у ферзі, чорні повинні захищатися точно. Передусім 1... **Кре7—d7**, не пускаючи вперед білого короля. 2. **е5—е6+ Крд7—е7** 3. **Крд5—е5**, і чорний король змушений відступити на останню горизонталь. Куди? На яке поле? У його розпорядженні три дороги — f8, d8 і е8. Дві ведуть до загибелі (f8 і d8, перевірте), одна — до порятунку.

3... **Кре7—е8** 4. **Кре5—d6 Кре8—d8!** 5. **е6—е7+ Крд8—е8** — критична ситуація з ходом білих — нічия:

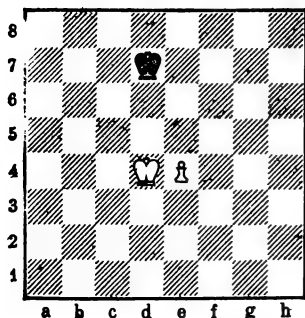


#### Урок № 15. **ВСЬОГО ЛИШ ОДИН ПІШАК** (продовження)

Білі на діаграмі 50 мають зайвого пішака. На минулому уроці мова йшла про пішака, який перейшов середину шахівниці, як її називають часто — демаркаційну ліцію (уявна лінія, що відмежовує табір білих від табору чорних, проходить між 4-ю і 5-ю горизонталями). На діаграмі пішак ще не перейшов кордону. Ми знаємо, що, ко-



Діагр. 50



ли він перейде через кордон, а білий король при цьому буде попереду пішака, то білі переможуть. Результат боротьби на діаграмі 50 залежить від черговості ходу. Припустимо хід чорних:

1... Kpd7—d6 (можна і 1... Kpd7—e6, розберіть самостійно) 2. e4—e5+ Kpd6—e6 3. Kpd4—e4 Kpe6—e7 4. Kpe4—f5 Kpe7—f7, і в нас виникне знайома позиція, де гра має закінчитися внічию (нагадуємо: 5 e5—e6+ Kpf7—e8 6. Kpf5—f6 Kpe8—f8 7. e6—e7+ Kpf8—e8 і нічия).

Тепер поновимо на шахівниці позицію з діаграми 50, припустимо, хід білих. До перемоги веде таке продовження: 1. Kpd4—d5! Kpd7—e7 2. Kpd5—e5! Ми позначали ходи королем знаками оклику, як дуже вдалі, через те що білий король, стаючи навпроти чорного короля, змушує суперника піти вбік — 2... Kpe7—d7 3. Kpe5—f6! Білий король зайняв поле перед пішаком, і можна спокійно просунути його вперед, бо це веде до перемоги.

Та якби білі під час першого ходу не поставили свого короля проти його чорного суперника, а зіграли прямо 1. Kpd4—e5, вийшла б нічия: 1... Kpd7—e7 2. Kpe5—d5 Kpe7—d7. Тепер не можна посувати пішака — не буде змоги пройти королем уперед. Не можна й просто пройти королем уперед — не дає чорний король. В результаті — нічия.

Ми розглянули, як проходить уперед центральний пішак. Майже так само проходять і інші пішаки, окрім крайніх, турових. Туровий пішак має менше шансів стати ферзем, ніж його соратники. Варто королю тієї сторони, що захищається, зайняти поле перетворення турового пішака, кут шахівниці, і його не проженеш, а пресування пішака вперед веде до пата. Перевірте це самі.

Проаналізуйте самостійно такі приклади:

1) Білі — Kpe5, п. e6; чорні — Kрс8.

Білі починають і виграють.

2) Білі — Kрс5, п. d6; чорні — Kpb8.

Білі починають і виграють.

- 3) Білі — Кре5, п. е6; чорні — Кре7.  
Хід чорних, вони досягають нічиєї.  
4) Білі — Кра8, п. а6; чорні — Крс5.  
Хід чорних, вони досягають нічиєї.

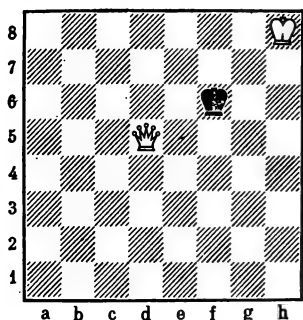
## Урок № 16. КОНТРОЛЬНА РОБОТА

На попередніх заняттях ми розповіли вам правила гри. Ви дізналися, як ходять фігури, як заматувати самотнього короля, як провести пішака у ферзі. Тепер перевірте, як ви опанували матеріал. Запитань буде тринадцять.

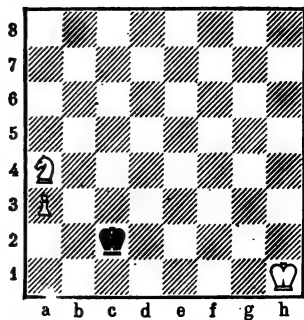
1. Скільки потрібно ходів, щоб потрапити конем з поля а1 в інші три кутки й повернутися назад?

2. Хід білих. За скільки ходів дається мат. Скількома способами? Діаграма 51.

Діагр. 51



Діагр. 52



3. Хід білих. Як ви думаєте, чи можна в такій позиції розраховувати на перемогу? Діаграма 52.

4. Хід чорних. Чи можуть вони врятуватися від поразки? Діаграма 53.

5. Хід білих. Чи можна виграти? Яким чином? Діаграма 54.

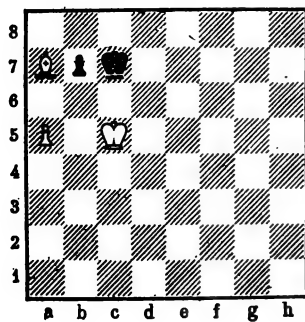
6. У цьому положенні також хід білих. Чи можна виграти? Яким чином? Діаграма 55.

7. Хід білих. Чи можуть вони виграти? Діаграма 56.

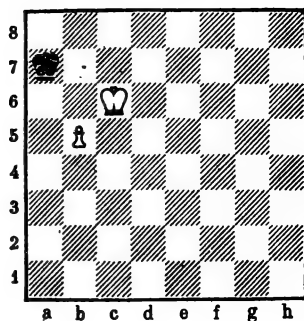
8. Хід білих. Як закінчиться партія? Діаграма 57.

9. Ви вже знаєте, що мат найлегше здійснити на краю шахівниці, де король обмежений у своїх діях. Король чорних уже перебуває в критичній зоні. Лишилося завдати вирішального удару. Діаграма 58.

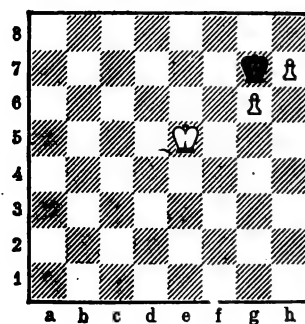
Діагр. 53



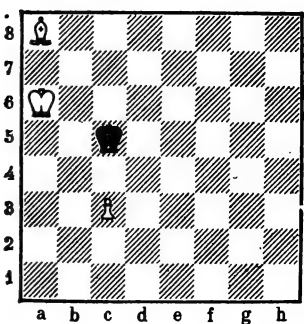
Діагр. 54



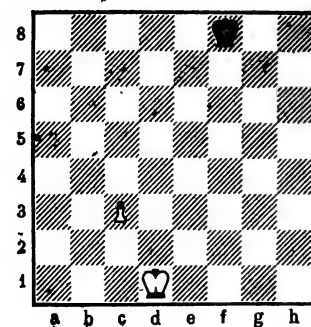
Діагр. 55



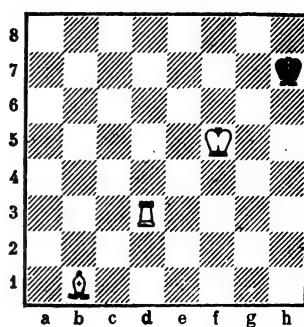
Діагр. 56



Діагр. 57

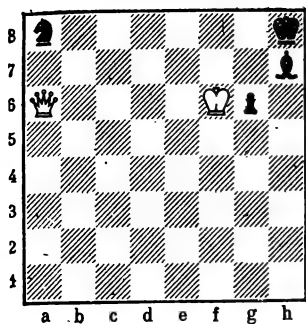


Діагр. 58



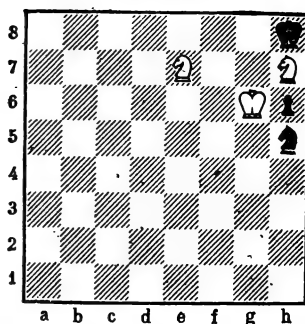
Хід білих.  
Мат за два ходи

Діагр. 59



Хід білих

Діагр. 60



Мат за два ходи

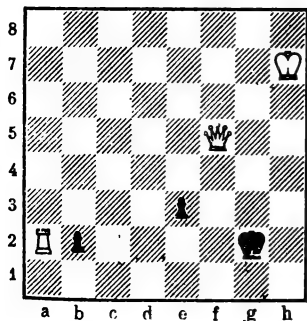
10. Дати мат за три ходи тут неважко, але завдання — мат дати на хід раніше — змусить вас попрацювати. Діаграма 59.

11. Два коні не дають мат самотньому королю. Проте, коли в суперника є ще фігури чи пішаки, мат можливий. Король чорних уже в кутку, спробуйте його заматувати. Діаграма 60.

12. Білі мають велику перевагу в силі. Ваше завдання дати мат найкоротшим способом. Діаграма 61.

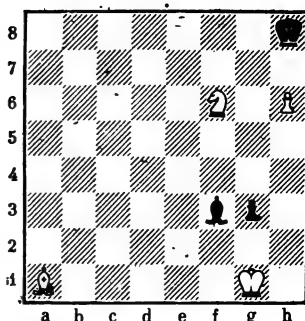
13. У перший момент завдання може викликати здивування. А чи не можна дати мат швидше? Але не поспішайте з висновками. Діаграма 62.

Діагр. 61



Хід білих.  
Мат за три ходи

Діагр. 62



Хід білих.  
Мат за п'ять ходів

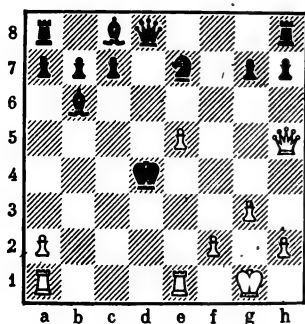
## Урoк № 17. ПІШАКИ — ОХОРОНА КОРОЛЯ

У початковому положенні король, як і всі інші фігури, прикритий шеренгою пішаків. Та потрібно дати вихід фігурам, для цього виводять наперед пішаків. Краще просувати центральних пішаків. Однак при цьому відкривається король. Коли на шахівниці багато фігур, а отже, й багато небезпеки для короля, він не повинен іти в бій і ставати попереду піхоти. На нього відразу посипляться удари.

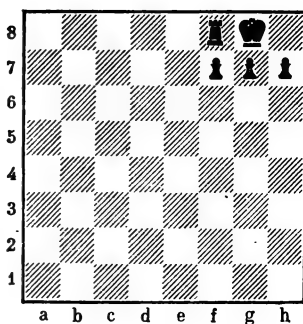
Заматувати короля, який стоїть у центрі шахівниці й не прикритий пішаками чи фігурами, — завдання неважке. Розглянемо характерний приклад.

Одинокий король, без свити, вийшов прямо в центр шахівниці. Можна подумати, що він дивується власній хоробрості й одночасно тремтить від страху, дивлячись на ворожий табір. Правда, він такий «сміливий» не з власної волі. Змусили його білі. На це вони не пошкодували три фігури, а зараз швидко з ним розправляться. Діаграма 63.

Діагр. 63



Діагр. 64



1. Ta1—c1. Тепер тільки вузька смужка шахівниці доступна чорному королю. Загрожує хід 2. Фh5—d1×. Він намагається втекти: 1... Kpd4—d5. Тоді 2. e5—e6+ Ke7—f5 (На 2... Kpd6 йде 3. Фе5×) 3. Фh5 : f5+ Kpd5—d6 4. Te1—d1+ Kpd6—e7 5. Фf5—f7×.

Не допоможе і 1... Cc8—f5 з-за 2. Фh5—h4+ Kpd4—d5 3. Фc4×.

Здебільшого, поки не розміняно більшості фігур, королі ховаються за надійним заслоном пішаків, де-небудь

збоку від головних подій, що розгортаються на шахівниці. Для цього користуються правилом рокіровки, відводять короля з центру під захист пішаків і тур.

Запам'ятайте: рокіровка полегшує захист, але не гарантує безпеки королівській персоні. Король, прикритий пішаками і фігурами, також може зазнати нападу.

Часто партії закінчуються при великій кількості фігур на шахівниці матом королю. Ще частіше трапляється, що, хоч мат у ході гри не був оголошений, але, як кажуть, мотиви мата визначали хід боротьби.

На діаграмі 64 перед нами звичайна позиція чорного короля, який рокірував у коротку сторону. Ця фортеця може бути атакована різними способами. Атакувати як мінімум можна двома фігурами. Ми розглянемо можливі схеми атаки позиції рокіровки двома фігурами — ферзем і слоном, ферзем і пішаком і т. д.

Поставте в позиції на діаграмі ферзя білих на g5, а пішака білих на f5. Ось одна з можливих схем атаки. Нехай вас не бентежить відсутність білого короля. Це не позиція з партії, а схема. На ній показано лише фігури, що завдають останнього вирішального удару. Білі грають 1. f5—f6. Пішак g7 атакований двічі, загрожує 2. Фg5 : g7×. Доводиться грати 1... g7—g6, відкриваючи ворота. Але тоді йде 2. Фg5—h6, і фортеця чорних стала для короля в'язницею. Він нікуди втекти не може й після 3. Фh6—g7 дістає мат.

## Урок № 18. ТИПОВІ МАТОВІ ФІНАЛИ

Нерідко вдається добитися мата і в середині партії, як прийнято говорити, матовою атакою.

На діаграмах 65—68 — схеми матових фіналів. Не зважайте на те, що немає білого короля.

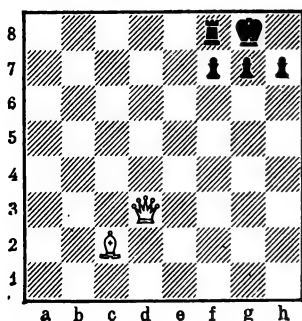
Розставте на вашій шахівниці схему 65. І без підказки ви легко віднайдете мат — 1. Фd3 : h7×. Ферзь увірвався в покої чорного короля під захистом свого слона. Він міг би дати мат і не тільки по діагоналі, а, наприклад, з поля h3. Якби був хід чорних, то вони перешкоджали б матовій загрозі: 1... g7—g6 або 1... f7—f5, і шлях на поле h7 для білого ферзя закритий. Якщо ферзь стоїть на h3, а не на d3, то під час ходу чорних від мата можна врятуватися і ходом 1... h7—h6. Захисні ходи чорних розладнують подвійний напад білих фігур на поле h7.

На діаграмі 66 до мата веде хід 1.  $\Phi g3 : g7$ . Захист під час ходу чорних — 1...  $g7-g6$ .

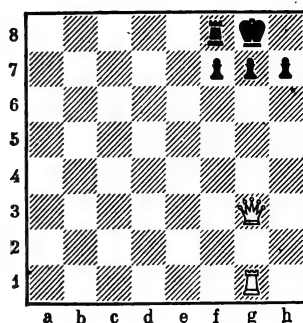
На діаграмі 67 від ходу 1.  $\Phi h4 : h7$  чорні можуть захиститися так: 1...  $h7-h6$ .

На діаграмі 68 приклад нападу на короля не лобовим ударом, а з флангу: 1.  $Te2-e8+$   $Td8 : e8$  2.  $Te1 : e8 \times$ . Один з нападаючих загинув, але при цьому знищив захисника короля, другий досяг успіху. Чорні пішаки перешкоджають своєму королю втекти. Відома вже нам ситуація, коли королівський замок перетворюється на в'язницю для його господаря. Якби в цьому прикладі хід мали чорні, вони уникнули б мата по восьмій горизонталі, відчинивши собі «квартирку» — посунувши вперед будь-якого пішака. Становище короля відразу б поліпшилося.

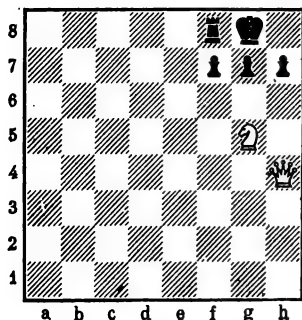
Діагр. 65



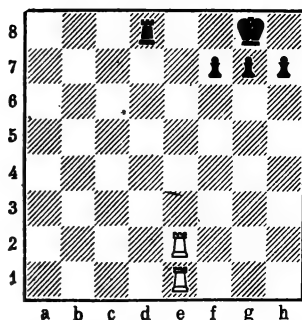
Діагр. 66



Діагр. 67



Діагр. 68



Часто партії закінчуються матом по восьмій (для білих по першій) горизонталі, і напрошується думка: а чи не краще заздалегідь «відчиняти квартиру»? Ні, ні в якому разі! Але про це ми розповімо на наступному уроці.

Спільними зусиллями ферзя зі слоном чи турою, конем чи пішаком було переможно завершено безліч партій.

## Урок № 19. ТИПОВІ МАТОВІ ФІНАЛИ

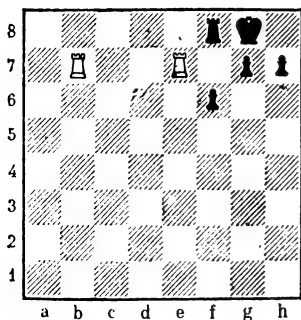
ПРОДОВЖЕННЯ

Продовжуємо вивчати схеми прикінцевого матового удару.

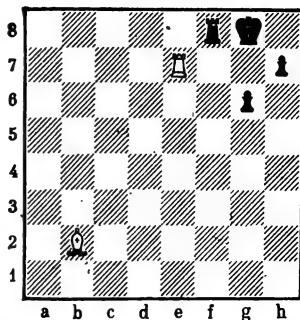
Діаграма 69. Чорні відчинили «квартирку» (пішак на f6), і білі вриваються до замку короля з флангу: 1. **Te7 : g7+ Kpg8—h8** 2. **Tg7 : h7+ Kph8—g8** 3. **Tb7—g7** ×. Дві тури на передостанній горизонталі давлять пішаків, як танки беззахисну піхоту. Тури підтримують одна одну, а пішаки на вихідній позиції один одного не захищають. Із цією схемою ви зустрінетесь ще багато разів.

Тепер розглянемо дві фінальні позиції, де головні діючі особи — тура і слон.

Діагр. 69



Діагр. 70



На діаграмі 70. стоїть позиція — мат за три ходи: 1. **Te7—g7+ Kpg8—h8** 2. **Tg7 : g6+**. Зверніть увагу, яким способом слон напав на короля: тура відійшла й оголила чорного короля. Такий напад називається відкритим шахом. Відкритий шах — підступна зброя. У нашому випадку це не просто шах, — після єдиного 2... **Tf8—f6** йде 3. **Cb2 : f6** ×.

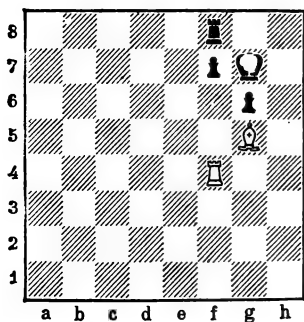


На діаграмі 71 ролі тури й слона міняються: слон тіснить чорного короля — **1. Cg5—f6+**. Тепер у чорних один хід, оскільки на **1... Kpg7—h6** настає негайний мат турою на h4.

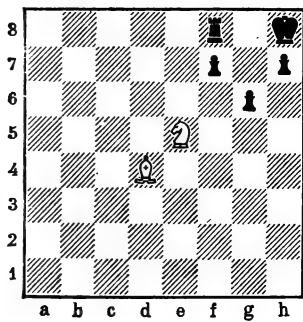
**1... Kpg7—g8 2. Tf4—h4** і неминучий мат на наступному ході **3. Th4—h8**×

Тепер у ролі матадорів виступають слон і кінь. Вони, природно, мають можливості скромніші, ніж важкі фігури, разом з тим красиве матове положення, яке створиться на діаграмі 72, траплялося в партіях досвідчених шахістів.

Діагр. 71



Діагр. 72



**1. Ke5 : f7++**. Це відкритий шах від слона й одночасно шах конем. Два плюси позначають подвійний шах. Від подвійного шаху не закриєшся (перевірте це самостійно, склавши схеми подвійного шаху за допомогою інших фігур), від нього можна врятуватися лише втечею.

**1... Kph8—g8 2. Kf7—h6**×

Повернемося до позиції на діаграмі. Спробуйте самостійно знайти в цьому положенні інший спосіб мата конем і слоном, також за два ходи.

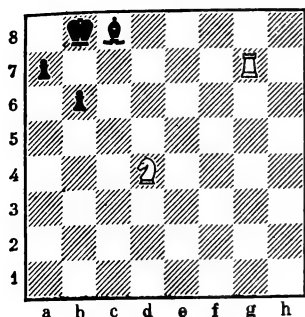
Повторіть схеми матових фіналів, розглянутих на минулому уроці.

## Урок № 20. ТИПОВІ МАТОВІ ФІНАЛИ (закінчення)

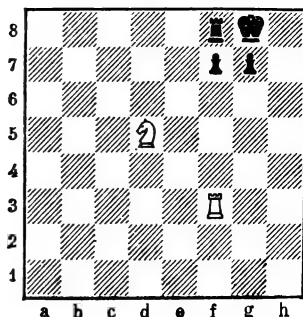
Розберемо прикінцеві атаки конем і турою.

На діаграмі 73 білі використовують ослаблення позиції короля суперника — **1. Kd4—c6+** **Kpb8—a8 2. Tg7:**

Діагр. 73



Діагр. 74



**a7**×. Зверніть увагу на те, що кінь захищає туру й водночас не дає королю ступити на поле b8.

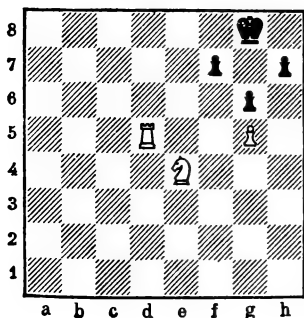
Діаграма 74. Тут використовується скрутне становище короля чорних. 1. **Kd5—e7+** **Kpg8—h7** 2. **Tf3—h3**×. Дещо складніша позиція на діаграмі 75.

Ходом 1. **Td1—d8+** білі заганяють короля суперника в клітку — 1... **Kpg8—g7**. Потім ходом 2. **Kg4—f6** клітка замикається.

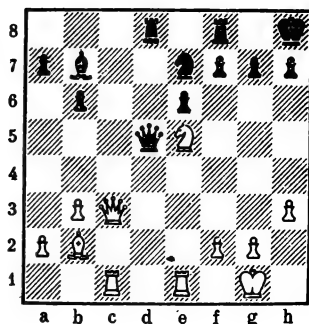
Загрожує мат 3. **Td8—g8**×. Порятунку немає.

Дванадцять матових фіналів, які ми розглянули, корисно запам'ятати. Ви не раз ще зустрінетесь з ними у своїх партіях, а також під час розбору партій, надрукованих у газетах та журналах. Якщо добре запам'ятати ці фінали, вони будуть надійними орієнтирами під час ваших самостійних плавань по шаховому океану.

Діагр. 75



Діагр. 76



Нехай на шахівниці багато фігур. Але в тому й полягає майстерність, щоб серед статистів виявити основні фігури, які мають відіграти вирішальну роль.

Як приклад, розглянемо позицію на діаграмі 76.

Чорні ферзь і слон спрямовані на пункт g2, загрожує мат. Проте хід білих. У них також наготові матовий механізм (Фс3, Сb2), і ось біда: заважає свій же кінь на e5.

Білі можуть відступити конем на f3, захиститися від мата. При цьому вони загрожують оголосити мат на полі g7. Але тепер чорні користуються правом ходу й грають 1... f7—f6, відбиваючи загрозу.

Виникає думка: а чи не можна так відскочити конем, щоб у чорних не вистачило часу захиститися від мата? Такий хід є.

**1. Ке5—g6+!**

Від шаха слід захищатися. Білого коня можна взяти трьома способами, але жоден з них не допомагає, бо неминуче йде **2. Фс3 : g7X**.

Від шаха захиститися пощастило, від мата — ні.

Ви помітили, що білі під час першого ходу віддали коня. Вони пожертвували ним. І вже під час наступного ходу стало зрозуміло, що коня віддано даремно.

Такі форсовані продовження, що дають певну користь, називаються комбінаціями. Як правило, вони пов'язані з жертвами. Зрозуміло, що заради перемоги не жаль віддати будь-яку фігуру. Про це поговоримо на наступному уроці.

## **Урок № 21. ЖЕРТВА ВЕДЕ ДО ПЕРЕМОГИ**

Всі приклади, до розгляду яких ми приступаємо, взяті з практичної гри. У кожному захований матовий механізм, відомий вам з попередніх уроків.

Діаграма 77. Хід білих. Розглядаючи цю позицію, передусім звертаємо увагу на те, що «кватирка» для чорного короля не відчинена. Восьму горизонталь захищає чорний ферзь. Водночас він захищає і туру.

Ферзь намагається «сидіти на двох стільцях одночасно», це до добра не веде. Білі жертвують ферзем —

**1. Фg4 : d7!** Мета жертви в тому, щоб відволікти ферзя чорних від захисту восьмої горизонталі. На **1... Фd8 : d7** йде **2. Та1—a8+** з неминучим матом на наступному ході.

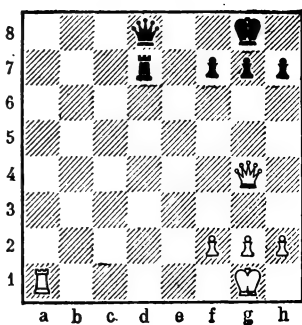
Діаграма 78. Ферзь і тура білих націлились на пункт h7, і лише кінь f6 захищає свого короля від мата. Тому білі грають 1. **Ke5—g4!**, намагаючись відволікти чорного коня або знищити його. Як захищатися чорним? Може здатися, що розв'яже проблему хід 1... **h7—h6**, який звільняє коня від захисту пункту h7. Проте у білих є відповідь 2. **Kg4 : h6+**, що руйнує королівський замок. Після 2... **g7 : h6** 3. **Фh4 : h6** захисту від мата немає.

Повернемося до позиції на діаграмі. А чи не можна чорному королю втекти, віддавши пішака h7? Підемо 1... **Tf8—e8**. Далі йде 2. **Kg4 : f6+** **Ce7 : f6** 3. **Фh4 : h7+** **Kpg8—f8**.

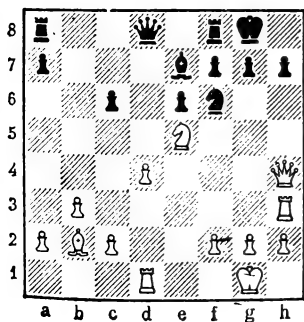
Ще момент — і чорний король вислизне, але 4. **Cb2—a3+**! Захищаючись від шаха, чорні змушені закрити корольову дорогу 4... **Te8—e7** 5. **Фh7—h8**×

На діаграмі 79 відразу впадає в очі, що королівський фланг чорних не прикритий фігурами. Проте, якщо зіграти прямолинійно — 1. **Фe5—h5**, то ходом 1... **h7—h6** чорні встигають відбити загрозу. Тільки жертвуючи слоном, білі мають право на вирішальну атаку — 1. **Cd3 : h7+**! **Kpg8 : h7** 2. **Фe5—h5+** (цей хід стався б і на 1... **Kph8**) 2... **Kph7—g8** 3. **Kf3—g5**.

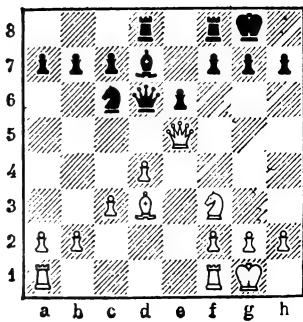
Діагр. 77



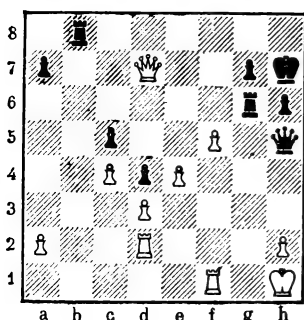
Діагр. 78



Діагр. 79



Діагр. 80



Цей механізм атаки ми вже знаємо. У чорних єдина можливість уникнути мата — це відійти турою — 3... Tf8—e8. Тоді йде 4. Фh5 : f7+! (Прямолинійна гра — 4. Фh4—h7+ Kpg8—f8 5. Фh7—h8+ Kpf8—e7 6. Фh8 : g7 не досягала мети, бо ходом 6... Te8—f8 чорні захищали пункт f7.)

4... Kpg8—h8 5. Фf7—h5+ Kph8—g8 6. Фh5—h7+ Kpg8—f8. 7. Фh7—h8+ Kpf8—e7 8. Фh8 : g7X.

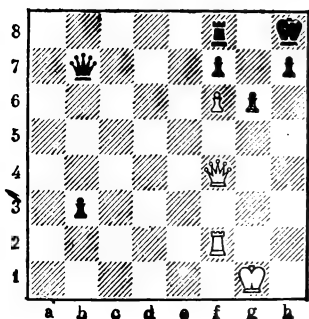
Позиція на діаграмі 80 взята з партії майстрів. Хід чорних. У білих зайвий пішак, і вони напали на туру.

Зверніть увагу на одну відому нам деталь — тура f1 виконує два оборонні завдання — захист першої горизонталі від удару чорної тури та захист поля f3 від вторгнення чорного ферзя. Збагнувши, що тура переобтяжена обов'язками, ми легко знайдемо коротеньку, але вишукану комбінацію 1... Фh5—f3+!! 2. Tf1 : f3 Tb8—b1+ з неминучим матом.

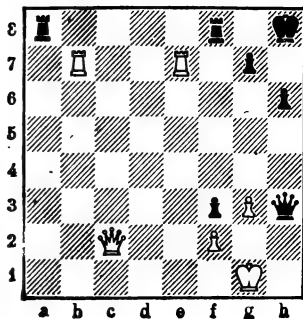
## Урок № 22. ЖЕРТВА ВЕДЕ ДО ПЕРЕМОГИ (продовження)

На наступній діаграмі, 81, матеріальне становище білих погане. Їх може врятувати тільки успішна атака на ворожого короля.

Діагр. 81



Діагр. 82



# 1. Фf4—h6 Tf8—g8.

Іншого захисту від мату на g7 немає. Тепер запрошується хід 2. Tf2—h2, знову загрожуючи матом, але до гри вступає чорний ферзь — 2... Фb7—b6+, і королю білих не сховатися.

Білі можуть завершити атаку, не даючи супернику перепочинку — 2. Фh6 : h7+!! Kph8 : h7 3. Tf2—h2X.

Захищаючись від мату, чорні стиснули свого короля, і виник мотив для комбінації з жертвою ферзя.

На діаграмі 82 у білих надзвичайно важке становище: мати загрожують з усіх боків. Час здаватися. Але не поспішайте, не треба. Давайте пошукаємо рятунку. Тури білих розміщені чудово. Якби король чорних стояв на g8, ми змогли б оголосити йому мат двома турами відомим нам способом.

Але ж цього можна досягти! Білі щедро віддають ферзя — 1. Фc2—h7+!! Kph8 : h7 2. Te7 : g7+ Kph7—h8.

І далі — як по писаному: 3. Tg7—h7+ Kph8—g8 4. Tb7—g7X.

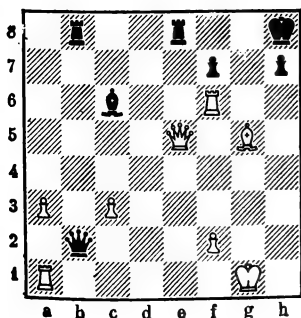
Діаграма 83. У білих під ударом ферзь і тура, але є можливість оголосити відкритий шах. Після 1. Tf6—e6+ Kph8—g8 2. Te6 : e8+ Tb8 : e8 знову під боєм ферзь і тура.

Не допомагає і 2. Cg5—h6 з-за 2... Фb2 : a1+ 3. Kpg1—h2 Фa1—h1+ 4. Kph2—g3 Фh1—g2+ і 5... f7 : e6.

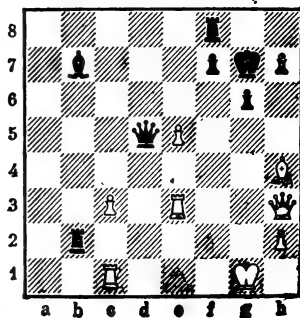
В розібраному нами варіанті не брав участь білий слон, а між іншим, він здатен завдати останнього, смертельного удару.

1. Tf6—g6+! Te8 : e5 2. Cg5—f6X.

Діагр. 83



Діагр. 84



Діаграма 84. Тут білих може врятувати тільки комбінація. Спробуємо її знайти. Спочатку, зрозуміло, 1. Ch4—f6+ Kpg7—g8. Тепер ходом 2. Фh3—h6 білі, здавалося б, створюють загрозу мата на g7. Проте чорні не збираються захищати поле g7, а, скориставшись миттєвим звільненням, оголошують мат на g2. Треба виграти час, потрібен лише один темп: 2. Фh3 : h7+! Ось він! 2... Kpg8 : h7 3. Te3—h3+ Kph7—g8 4. Th3—h8X.

У цьому прикладі тура, що стояла на віддалі від чорного короля, зіграла варішальну роль.

### Урок № 23. ЖЕРТВА ВЕДЕ ДО ПЕРЕМОГИ (закінчення)

Знову перед нами позиція, де матеріальне становище білих незадовільне, а їхні фігури під боєм. Діаграма 85.

До перемоги веде 1. Фf6—h8+!! У білих і так майже нічого немає за душею, а вони з лицарською щедрістю віддають останнє.

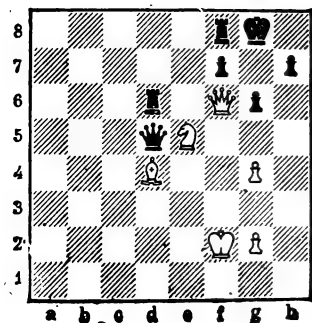
1... Kpg8 : h8 2. Ke5 : g6++.

Чорні ж мають великі можливості: взяти слона з шахом, а турою — коня. Але правила говорять — за один хід можна взяти лише одну фігуру, а вони обидві оголосили шах. Король повинен ходити — 2... Kph8—g8 3. Kg6—e7X. Красиво!

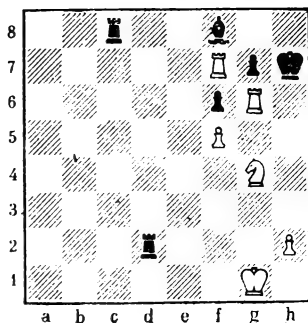
А чи годиться з тією ж ідеєю хід 2. Ke5 : f7++? Розберіть цей варіант.

Позиція чорного короля на діаграмі 86 здається міцною, чого не можна сказати про білого. Проте її вдається зруйнувати.

Діагр. 85



Діагр. 86



1. Kg4 : f6+ Kph7—h8 2. Tg6—h6+g7 : h6 3. Tf7—h7×.

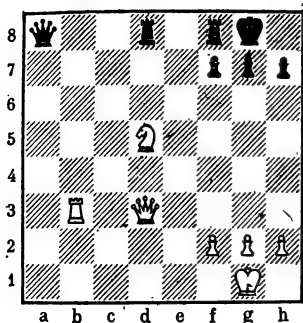
Діаграма 87. Якщо ви добре засвоїли матові фінали, то легко знайдете комбінацію, що веде тут до перемоги:

1. Kd5—e7+ Kpg8—h8 2. Фd3 : h7+! Kph8 : h7 3. Tb3—h3×.

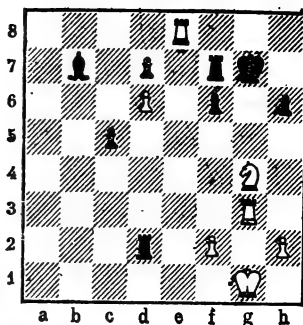
Коли цю комбінацію знаєш, вона здається простою, та якщо суперник її не чекає, вона створює враження вибухівки.

У позиції на діаграмі 88 білі можуть оголосити відкритий шах, але користі від цього поки що не видно.

Діагр. 87



Діагр. 88



1. Te8—g8+! Підготовка!

1... Kpg7 : g8 2. Kg4 : f6++.

Куди втікати королю від подвійного шаха? Праворуч підеш — 2... Kpg8—h8 3. Tg3—g8×. Ліворуч підеш — 2... Kpg8—f8 3. Tg3—g8×. Страшна зброя — подвійний шах — і тут влучила без промаху.

Вернімося до початкового положення. Відмова взяти туру — 1... Kpg7—h7 теж не рятувала — 2. Kg4 : f6+! Tf7 : f6 3. Tg3—g7×.

Ми розглянули дванадцять матових фіналів. Це важливі фінали, але ними не вичерпуються, звичайно, усі можливості атаки. Ні, це лише необхідний мінімум.

Ви, напевно, звернули увагу на те, що, переслідуючи короля, атакуюча сторона інколи жертвувала ферзя. Жертва ферзя завжди вражає, але здебільшого жертвують менш цінними фігурами чи пішаками. Часом щас-



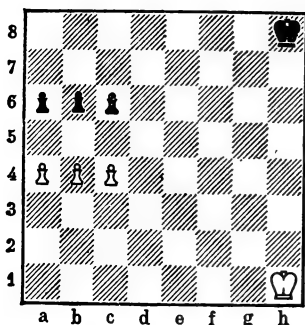
тять досягти мети й без жертв. Зовсім байдуже, на якому ході буде оголошений мат. Шлях до перемоги буває довгим.

## Урок № 24. РІЗНА МЕТА

У практиці матові комбінації вдаються не завжди. Здебільшого результат комбінації скромніший — виграш фігури, пішака. Інколи за допомогою комбінацій шукають порятунку, тобто у комбінацій може бути різна мета.

Деякі комбінації ми розглянемо на цьому уроці.

Діагр. 89



У позиції на діаграмі 89 білі здійснюють комбінацію, мета якої — проведення пішака у ферзі.

1. b4—b5! a6 : b5 2. c4—c5! b5 : a4 (не краще і 2... b6 : c5 3. a4—a5) 3. c5 : b6 a4—a3 4. b6—b7 a3—a2 5. b7—b8Ф+, і білі виграють.

Якби на 1. b4—b5 чорні відповіли 1... c6 : b5, то далі було б 2. a4—a5! У кожному випадку два пішаки жертвують собою, щоб очистити третьому пішакові дорогу у ферзі.

Тепер розберемо маленьку партію з практики майстрів.

1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 c7—c6 3. e2—e3 Cc8—f5 4. Фd1—b3 Фd8—b6 5. c4 : d5 Фb6 : b3 6. a2 : b3 Cf5 : b1?

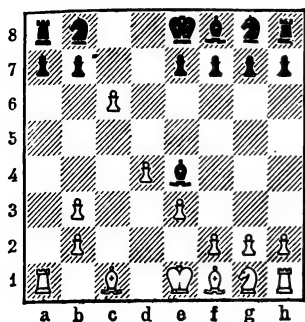
Чорним не подобалось, що на 6... c6 : d5 білі з темпом введуть у гру коня b1, і вони вирішили його ліквідувати. Проте на них чекала несподіванка — 7. d5 : c6! Cb1—e4. Діаграма 90.

Чорні вважали, що вони зберігають таким чином матеріальну перевагу, але внаслідок 8. Ta1 : a7!! Ta8 : a7 9. c6—c7 створилася надзвичайна ситуація — чорні не в змозі зупинити білого пішака, і вони здалися.

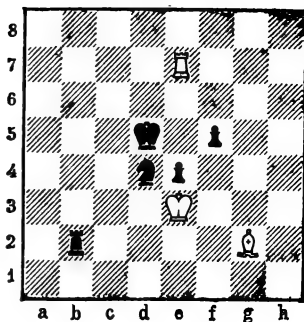
А тепер розставте фігури: білий король на a4, кінь на e3, пішаки b5 та e4. У чорних король на f6, ферзь на d6.

Чорні мають велику матеріальну перевагу. Ферзь приготувався поодиночці ліквідувати залишки армії суперника. Але хід білих, і вони здійснюють комбінацію на ви-

Діагр. 90



Діагр. 91



граш ферзя — 1. e4—e5+! Фd6 : e5 2. Ke3—g4+. Вилка, ферзь гине, і білі виграють. Якби на e5 стояв чорний король, то після 2. Ke3—c4+ вилка була б з іншого боку.

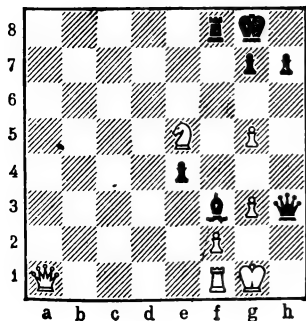
Тепер розглянемо комбінацію, мета якої — порятунок за допомогою пата. Діаграма 91.

Чорні мають два зайвих пішаки, і, здається, справи білих погані. Проте йде 1. Cg2 : e4+!! f5 : e4 2. Te7—e5+!, і партія закінчилася вничю. Взяття тури веде до пата, чорним довелося зіграти 2... Kpd5—d6 і 3. Te5 : e4 призвело до ліквідації всіх чорних пішаків.

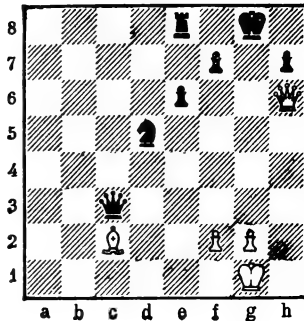
Комбінації в шахах — універсальна зброя. Вони можливі і в атаці і в обороні. Потрібно лише вміти їх знаходити.

Ось ще приклад цікавої комбінації (діаграма 92).

Діагр. 92



Діагр. 93



На перший погляд становище білих безнадійне. Але черговість ходу дає змогу їм блискуче завершити партію.

1. **Фa1—a2+** **Кpg8—h8** 2. **Кg5—f7+** **Кph8—g8**.

Коня взяти не можна, бо ходом 3. **Фa2—a8** дається мат по останній горизонталі.

3. **Кf7—h6++** **Кpg8—h8**.

Чорні згодні на нічию, але білі мають зовсім інші задуми.

4. **Фa2—g8+!!** **Tf8 : g8** 5. **Kh6—f7**×

Ефектна позиція, чи не так? Чорний король загинув ніби від задухи, тому такий мат називається «спертим матом».

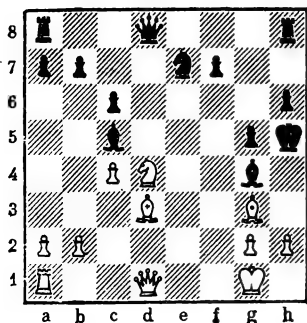
Комбінація «спертий мат» відома вже багато століть і зустрічалась тисячу разів і в партіях аматорів і в партіях майстрів. Безперечно, вона зустрінесться й у вас.

На завершення ще один типовий комбінаційний прийом. Діаграма 93. Хід за білими. Вони легко можуть зробити вічний шах, але чи не можна досягти більшого? А шлях до перемоги є: 1. **Сс2:h7** **Кpg8—h8** 2. **Ch7—g6+!** Цей маневр має назву «перенесення вогню» — слон націлюється на пункт f7. 2... **Кph8—g8** 3. **Фh6—h7+** **Кpg8—f8** 4. **Фh7 : f7**×

## Урок № 25. КОНТРОЛЬНА РОБОТА

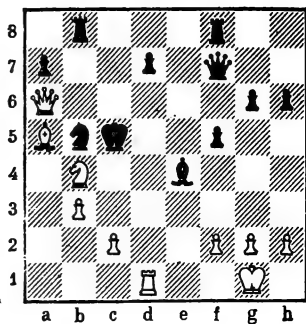
На попередніх уроках ви ознайомилися з різними комбінаціями. А тепер ми пропонуємо вашій увазі вісім практичних позицій. У кожній з них схована комбінація. Випробуйте свої сили.

Діагр. 94



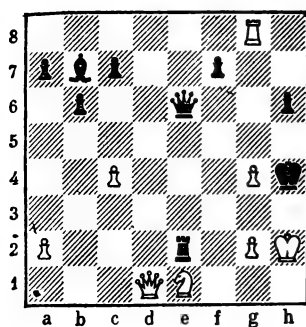
Хід білих.

Діагр. 95



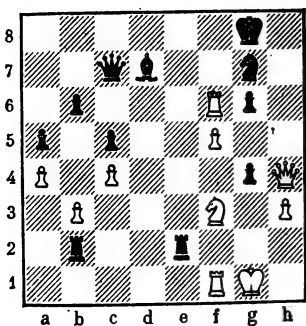
Хід білих.

Діагр. 96



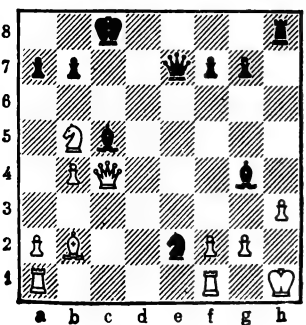
Хід білих

Діагр. 98



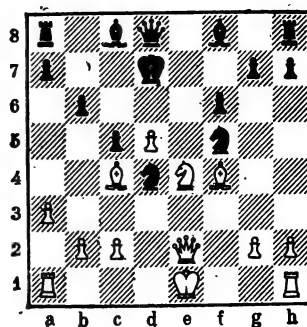
Хід білих

Діагр. 100



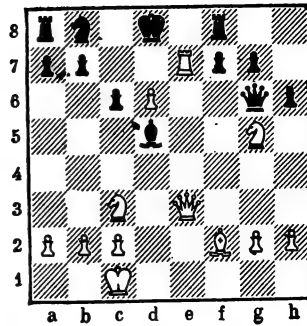
Хід чорних

Діагр. 97



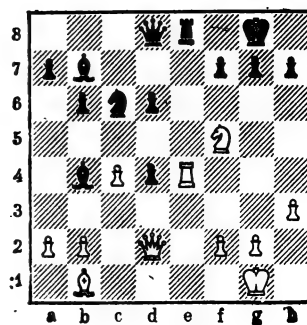
Хід білих

Діагр. 99



Хід білих

Діагр. 101



Хід білих

Кілька слів перед тим, як ви розпочнете виконувати завдання. Розставивши фігури на шахівниці, намагайтеся знайти розв'язок в думці, не пересуваючи фігур. Якщо це виявиться не під силу, шукайте рішення, пересуваючи фігури. І лише на крайній випадок можна дивитися у відповідь.

У позиціях 94, 95, 96, 97, 98, 99, 101 хід білих. Вони можуть дати мат королю. Знайдіть матові комбінації. У позиції 100 хід чорних. У їхньому розпорядженні матова комбінація.

## Урок № 26. ЕЛЕМЕНТИ ПОЗИЦІЙНОЇ ГРИ

«Пішаки — душа шахів», — так поетично визначив роль пішаків французький шахіст минулого століття Андре Філідор. І справді, обов'язки рядових бійців шахової армії великі й різноманітні. На початку і в середині партії вони прикривають короля та інші фігури, у наступі стискають сили ворога й захоплюють територію, під час штурму ворожої фортеці таранять її, створюючи сприятливі умови для проривів.

Особливо зростає роль пішаків у ендшпілі. Якщо в мітельшпілі прагнуть досягти матеріальної переваги й атакувати короля, то в ендшпілі головним завданням стає проведення одного з пішаків у ферзі.

У процесі боротьби пішаки не стоять на місці, частина проходить уперед, частина залишається в ар'єргарді, а деякі гинуть, зникають із шахівниці. Утворюються найрізноманітніші пішакові конфігурації.

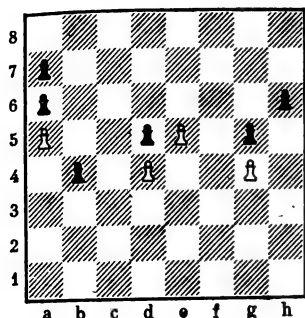
Хоч усі пішаки силою однакові, цінність її може бути різною, залежно від того, як вони розміщені.

Пішаки, попереду яких немає пішаків суперника, здатних затримати їх просування вперед, називаються прохідними пішаками. Так, на діаграмі 102 білий пішак e5 і чорний b4 — прохідні.

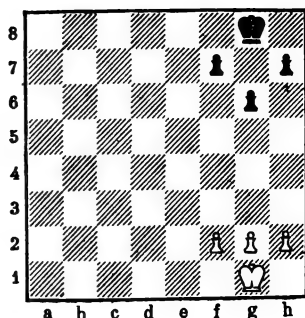
В ендшпілі можливість утворення прохідного пішака — достоїнство позиції. Пішак e5, якого підтримує пішак d4 — прохідний під захистом (див. діаграму 102). Як правило, прохідний пішак під захистом сильніший, ніж без захисту.

Пішаки a7 і a6 — здвоєні. З ними двома без труднощів упорається один пішак білих a5. Якщо пішаки стоять на сусідніх вертикалях і захищають один одного, то

Діагр. 102



Діагр. 103



таких пішаків називають зв'язаними. Зв'язані пішаки сильніші за одиноких, ізольованих. На діаграмі пішак d5 — ізольований.

Порівняємо білі пішаки d4 та e5 з чорними g5 та h6. Видно на око, що пішаки білих розміщені краще: один пішак g4 стримує обох пішаків чорних. Пішак h6 називається відстаючим пішаком.

Посилаючи піхотинців у наступ, пам'ятайте про достойнства та недоліки пішакового розміщення. Прагніть здобути прохідного пішака самі й не давайте такої можливості суперникові. Без потреби уникайте ослаблення свого пішакового ланцюга, утворення в ньому ізольованих, відстаючих пішаків.

Втім, все залежить від конкретної обстановки. У розпалі боротьби часто доводиться утворювати різноманітні пішакові ослаблення. Здебільшого пішаки стають слабкими не самі по собі, а через те, що вони не перешкоджають проникненню до їхнього табору ворожих фігур. Та це вже тема наступного прикладу.

Розміщення пішаків на діаграмі 103 характерне для позицій, що виникають після коротких рокіровок. Білі пішаки стоять зімкнутим рядом, тримаючи під обстрілом поля від e3 до h3. Ворожим фігурам тут так не минеться.

Тепер подивіться на чорних пішаків. Відмінність, здавалось би, невелика — один пішак просунувся на крок уперед. Та через це пункти f6 та h6 опинилися поза обстрілом пішаків, стали досяжними для фігур суперника. Сюди може проникнути кінь. До того ж відкрилася діа-

гональ a1—h8. Якщо білі зуміють розмістити на ній ферзя та слона, виникне загроза мата.

Отже, будь-яке просування пішака може ослабити позицію й завдати прикрощів.

## Урок № 27. ЕЛЕМЕНТИ ПОЗИЦІЙНОЇ ГРИ (продовження)

Поля між пішаками, на які можуть проникнути фігури суперника, перший чемпіон світу В. Стейніц образно назвав «дірками». Практично будь-яке просування пішаків веде до утворення «дірок». Але без наступу піхоти перемогти неможливо. Тому пішаків треба просувати так, щоб утворені ослаблення не міг використати суперник.

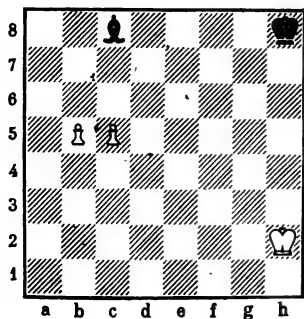
Діаграма 104. Білі мають два зв'язаних пішаки, з якими намагається боротися слон чорних. Хід білих. Кому з піхотинців іти першим: «с» чи «b»?

Підеш 1. b5—b6 — утвориться «дірка» на c6, а якщо піти 1. c5—c6, то «дірка» буде на b6. Виявляється, відмінність у просуванні пішаків величезна. На 1. b5—b6 йде 1... Sc8—b7, і пішаки «сіли на мілину», втратили здатність самостійно рухатися. Далі може йти 2. Kph2—g3.

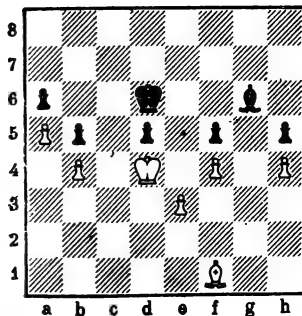
Король поспішає на допомогу, але й чорний король не спить — 2... Kph8—g7 3. Kpg3—f4 Kpg7—f6. 4. Kpf4—e3 Kpf6—e5, і як ви можете переконалися самі, король знищує зухвалих пішаків. Так невіддале просування пішака призвело до утворення «дірки» c6, а цим негайно скористалися чорні (Cb7!).

А тепер розглянемо інший варіант — 1. c5—c6. На b6

Діагр. 104



Діагр. 105



утворилася «дірка», але чорні не мають змоги цим скористатися. Далі може йти 1... Cc8—e6 2. b5—b6 Ce6—d5.

Чорні випробовують останній шанс. Втрачає перемогу 3. c6—c7? Cd5—b7!, бо пішаки застопорені. Проте після правильного 3. b6—b7! пішака білих не зупинити.

Яка ж доля ізольованих пішаків? У мітельшпілі їхня слабкість здебільшого непомітна, вона може компенсуватися іншими моментами, але в ендшпілі ізольований пішак, як правило, — недолік позиції. Погляньте на діаграму 105. Хід білих.

Чорні пішаки d5, f5, h5 ізольовані. Їх доводиться захищати фігурами, а для фігур це «низькооплачувана» робота. Проте вада ізольованих пішаків не лише в цьому. Поле перед ізольованим пішаком перетворюється на слабке поле: прямо на ньому може утвердитись ворожа фігура. Так, у позиції на діаграмі на d4, слабкому полі пішака d5, блискуче утвердився білий король. Перебуваючи в безпеці, він атакує пішака й загрожує проникнути через поля c5 або e5 до ворожого табору.

Позиційна перевага білих велика, і вони перемагають.

1. Cf1—g2 Cg6—f7 2. Cg2—f3.

Створилося цікаве становище — слон білих атакував двох пішаків, слон чорних захистив. Але черга ходу за чорними, і це виявляється для них не вигідним. Вони змушені ходити або слоном і віддати пішака, або королем і пропустити короля суперника в свій табір. В обох випадках шлях до перемоги нескладний — утворення прохідних пішаків і просування їх у ферзі. Спробуйте розіграти закінчення самостійно. Якщо все буде гаразд, ви повинні виграти два пішаки, потім просувайте їх у ферзі, за одного чорні віддадуть слона, а другий пройде у ферзі. Як давати мат ферзем, вас учити не треба.

## Урок № 28. ЕЛЕМЕНТИ ПОЗИЦІЙНОЇ ГРИ

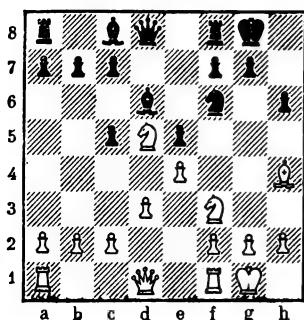
### ПІШАКИ ТІСНЯТЬ ФІГУРИ

Одне з найважливіших завдань пішаків — відтіснення ворожих фігур. Пішаки можуть перешкодити фігурам маневрувати й взагалі вивести їх зі гри. Як це робиться, ми простежимо на прикладі. Діаграма 106.

Чорними грав Хосе Рауль Капабланка (чемпіон світу з 1921 по 1927 р.). Стався такий хід: 1... g7—g5! 2. Kd5 :f6+ Фd8: f6 3. Ch4—g3 Cc8—g4!



Діагр. 106



Щоб звільнити слона, білим потрібно забрати коня з f3 і просунути пішака «f». Тоді через «чорний хід» слон знову зміг би увійти в гру. Проте хід чорних зовсім руйнує цю можливість.

4. h2—h3 Cg4 : f3 5. Фd1 : f3 Фf6 : f3 6. g2 : f3 f7—f6.

Тепер практично в чорних на фігуру більше. Слон білих потрапив до клітки, і без втрат його неможливо звідти визволити.

Повчально простежити, як чорні використовують свою перевагу. Вони починають активну гру на ферзевому фланзі, де в них, по суті, зайва фігура.

7. Kpg1—g2 a7—a5 8. a2—a4 Kpg8—f7 9. Tf1—h1 Kpf7—e6 10. h3—h4.

Білі намагаються у відповідь діяти на королівському фланзі.

10... Tf8—b8 11. h4 : g5 h6 : g5 12. b2—b3 c7—c6 13. Ta1—a2 b7—b5 14. Th1—a1 c5—c4!

Саме вчасно!

Загрожувало 15. ab T : b5 16. Ta4, і чорним вкрай важко прорватися в табір білих. Чорні жертвують пішака, але після 15. b3 : c4 b5 : c4 16. d3 : c4 Tb8—b4 він відігрувався.

15. a4 : b5 c4 : b3! 16. c2 : b3 Tb8 : b5.

А тепер гра закінчена. Лінії на ферзевому фланзі відкриті, і білим важко захистити своїх слабких пішаків.

Фінал партії був таким:

17. Ta2—a4 Tb5 : b3 18. d3—d4 Tb3—b5 19. Ta4—c4.

Прискорює розв'язку. Упертіший опір білі чинили б, узявши пішака на e5.

19... Tb5—b4 20. Tc4 : c6 Tb4 : d4.

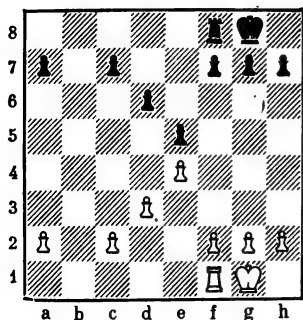
Білі припинили опір, бо пішак «a» автоматично проходить у ферзі.

МАГІСТРАЛІ ВТОРГНЕННЯ

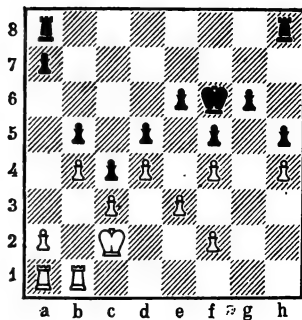
Відкритою лінією називається вертикаль, на якій немає пішаків. Якщо на вертикалі один пішак, таку лінію називають напіввідкритою. Відкриті та напіввідкриті лінії — це магістралі, по яких важкі фігури «в'їжджають» до ворожого табору. Захоплення відкритої лінії — певний успіх у боротьбі.

Діаграма 107. У цій позиції хід білих, і вони, роблячи хід 1. **Tf1—b1**, захоплюють відкриту лінію, а потім вторгаються на b7, в «обжерний ряд». Чорні втрачають пішака. Якби був хід чорних, то після 1... **Tf8—b8** ті самі неприємності чекали б на білих. Відкритими лініями добровільно поступатися не можна. Часто боротьба в партії точиться за оволодіння відкритою лінією.

Діагр. 107



Діагр. 108



Діаграма 108. Суперники мають по вісім пішаків і по дві тури. Відкритих ліній поки що немає. Здається, становище рівноцінне. Але це не так. Білі мають чіткий план захоплення лінії «а», який вони починають здійснювати.

1. **a2—a4 a7—a6** 2. **Ta1—a3 Th8—e8** 3. **Tb1—a1 Ta8—b8.**

Перший успіх. Чорні змушені поступитися лінією, бо загрожувало взяття на b5.

4. **a4 : b5 a6 : b5** 5. **Ta1—a6.**

Захопивши лінію, білі використовують її як магістраль для проникнення у ворожий табір.

5... **Te8—e7** 6. **Ta6—c6 Kpf6—f7** 7. **Ta1—a6 Tb8—b7.**

Чорні зайняли «глуху оборону» й чекають, що дали робитимуть білі.

**8. Kpc2—b2!**

Точний хід! Перед тим як білі тури залишать магістраль вторгнення, треба замінювати цей шлях, щоб ним не скористалися чорні.

**8... Tb7—b8 9. Tc6—d6!**

Білим нікуди поспішати, і вони грають дуже обережно. Якби вони продовжували 9. Та6—b6, то після 9... Tb8—a8! 10. Tb6 : b5 Te7—a7! по магістралі «а» чорні тури вривалися б у табір білих і в свою чергу створювали загрозу королю суперника.

**9... Tb8—b7! 10. Та6—b6!**

Лише тепер цей хід став можливим. На 10... Tb7—a7 йде 11. Tb6 : b5 Та7—a8 12. Tb5—a5, і дорога виявляється закритою.

**10... Kpf7—f6 11. Td6 : e6+!**

Відомий комбінаційний мотив — тура e7 переобтяжена своїми обов'язками, і білі це використовують. Ефектний удар зруйнує оборонні укріплення чорних.

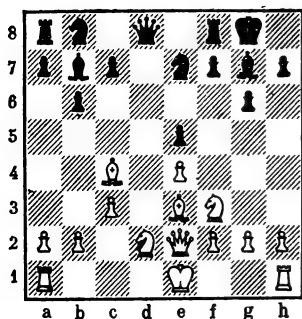
**11... Te7 : e6 12. Tb6 : b7.** І з двома зайвими пішаками білі виграють дуже легко. Спробуйте це зробити самі.

## Урок № 30. ЯК ОЦІНЮВАТИ ПОЗИЦІЮ

Часто від шахістів можна почути: «Я мав хорошу позицію...» Як приходять до такого висновку? Як розібратися в положенні, коли не видно безпосередньої загрози?

Силу позиції можна визначити за такими ознаками:

Діагр. 109



особливості пішакового розміщення, сильні і слабкі поля, активні й пасивні фігури, безпека короля, відкриті лінії й, зрозуміло, матеріальна перевага сил. Орієнтуючись на ці моменти, шахіст накреслює план. З великої кількості діючих факторів потрібно зуміти визначити головні. Вибір найдочільнішого плану, правильна і об'єктивна оцінка позиції — це високе мистецтво.

Розглянемо конкретний приклад. Діаграма 109.

Чорні тільки-но рокували й чекали того самого від білих. Білими грав Стейніц, перший чемпіон світу, чорними — Монгредьєн. Фігури білих розвинуті, слон «скоса поглядає» на f7, кінь з f3 одним стрибком може включитися в атаку. Решта фігур у близькому резерві. Навіть тура h1 має перспективи: чорний пішак на g6 «допомагає» розкрити лінію «h». Білий король у центрі, але в безпеці. Можна почати атаку на королівському фланзі.

1. h2—h4! Kb8—d7. Хід 1... h5 не міг стримати наступу білих. Після 2. Kg5 мав статися прорив 3. g4.

2. h4—h5 Kd7—f6 3. h5 : g6 Ke7 : g6. Не кращим був і хід 3... hg з-за 4. K : e5 K : e4 5. K : f7! T : f7 6. C : f7+ Kp : f7 7. Фf3 з перевагою.

4. 0—0—0 c7—c5. Білі мобілізуються перед вирішальним штурмом, а чорні роблять даремний для оборони хід. Слід було продовжити 4... Фе7.

5. Kf3—g5 a7—a6. Чорні теж прагнуть атакувати, але їм хоча б живими лишитися.

6. Kg5 : h7! Kf6 : h7 7. Th1 : h7 Kpg8 : h7 8. Фе2—h5+ Kph7—g8 9. Td1—h1 Tf8—e8. Білі змітають із шахівниці захисників чорного короля, а на зміну загиним в атаці білим фігурам відразу приходять інші.

10. Фh5 : g6 Фd8—f6 11. Cc4 : f7+! Фf6 : f7.

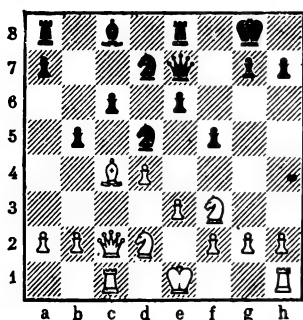
Порівняно краще було 11... Kpf8, правда, після 12. C : e8 T : e8 13. Th8+! C : h8 14. Ch6+ Kpe7 15. Cg5 білі вигравали ферзя й партію.

12. Tg1—h8+ Kpg8 : h8 13. Фg6 : f7. Чорні здалися. Стейніц побачив майже непомітну слабкість королівського флангу. Правильний план швидко приніс перемогу. А Монгредьєн не розібрався, не зрозумів, що в позиції головне, а що другорядне. Він мріяв про атаку, замість того щоб скромно захищатися.

### Урок № 31. ЯК ОЦІНЮВАТИ ПОЗИЦІЮ (продовження)

На минулому уроці ми розглянули позицію, де оцінка положення підказала білим план. Коли королі під надійним захистом, коли атака не обіцяє перспектив, бойові дії зводяться до маневрування, і тоді важливого значення набувають особливості пішакової конфігурації, наявність сильних і слабких фігур, відкриті лінії й так звані

Діагр. 110



«дірки» в позиції — слабкі поля. Розглянемо наступний приклад. Діаграма 110.

Чорні тільки-но зробили відповідальний хід пішаком b7—b5. Для чого? Певно, сподівались зав'язати активну гру після 1. Сс4—b3 Сс8—b7 і далі Та8—с8. Проте чорні послабили важливе поле с5, а це позиційна помилка.

Як покарати суперника за ослаблення поля с5? Білі фігури готові до захвату вертикалі «с», а пункт с5 обіцяє стати для них опорною базою. Висновок: потрібно відкрити вертикаль «с».

1. Сс4 : d5! с6 : d5 2. 0—0.

Король залишає центр до початку активних операцій.  
2... а7—а5.

Чорні мріють зробити хід 3... а4, щоб ускладнити коню білих проникнення на с5.

3. Kd2—b3! а5—а4 4. Kb3—с5 Kd7 : с5.

Чорні віддають коня, єдину легку фігуру, яка може захистити слабкі чорні поля в їхньому таборі. Його треба було зберегти, правда, і тоді було б нелегко, проте завдання білих після розміну стає простішим. Даремно чорні сподівалися розмінами спростити захист. Розмін від розміну різниться. Саме в ендшпілі перевага білих набирає вирішальних окреслень.

5. Фс2 : с5! Фе7 : с5 6. Тс1 : с5 b5—b4 7. Tf1—c1 Сс8—а6 8. Kf3—e5 Те8—b8.

Зовсім невдалим був би розмін чотирьох тур: 8... Те8—с8 9. Тс5 : с8+ Та8 : с8 10. Тс1 : с8+ Са6 : с8 11. Ке5—с6 з двома загрозами — Ке7+ і К : b4.

9. f2—f3!, готуючись ввести в гру короля.

9... b4—b3 10. а2—а3. Було б безглуздо відкривати лінію для чорних.

10... h7—h6 11. Kpg1—f2 Kpg8—h7 12. h2—h4 Tb8—f8 13. Kpf2—g3 Tf8—b8.

Чорні нічого не спроможні вчинити й топчуться на місці.

14. Тс5—с7. Білі починають захоплення сьомої горизонталі.

14... Ca6—b5 15. Tc1—c5 Cb5—a6 16. Tc5—c6 Tb8—e8 17. Kpg3—f4. Зверніть увагу на те, як білі фігури методично просуваються по чорних полях до табору суперника, а чорні безсилі. Вони можуть лише мріяти, що було б добре, коли б замість білопільного слона в них виявився чорнопільний!

17... Kph7—g8 18. h4—h5 Ca6—f1 19. g2—g3 Cf1—a6 20. Tc7—f7! Все готово! Білі здвоюють тури по сьомій горизонталі.

20... Kpg8—h7 21. Tc6—c7 Te8—g8 22. Ke5—d7!

Загрожує 23. Kd7—f6+.

22... Kph7—h8 23. Kd7—f6! Tg8—f8.

Нічого іншого немає. Тепер іде вишукана прикидцева комбінація.

24. Tf7 : g7! Tf8 : f6 25. Kpf4—e5!

Чорні здалися: на 25... Tf8 йде мат за два ходи.

Помилковим просуванням чорного пішака b7—b5 білі скористалися чітко й методично. Білими грав Олександр Альохін (чемпіон світу з 1927 по 1935 і з 1937 по 1946 рік).

## Урок № 32. ДЕЯКІ ТИПОВІ ЗАКІНЧЕННЯ

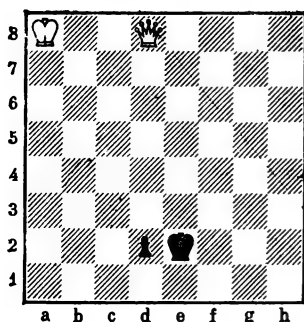
### ФЕРЗЬ ПРОТИ ПІШАКА

У процесі боротьби на шахівниці відбуваються розміни, позиція спрощується, і партія переходить в останню, вирішальну стадію — ендшпіль. Малоодосвідчені шахісти часто думають, що після спрощень гра стане нецікавою й намагаються уникати розмінів, уникати ендшпілю. Ця думка помилкова. Ендшпіль може стати не менш захоплюючим, ніж середина гри, якщо оволодіти технікою ендшпілю. Не випадково всі чемпіони світу були віртуозами ендшпілю.

Ми вже ознайомилися з найелементарнішими закінченнями, коли вивчали, як дається мат одинокому королю різними фігурами, як у різних випадках пішак проводиться у ферзі. Тепер розглянемо ще три типових ендшпіль: ферзь проти пішака, ферзь проти тури й тура проти легкої фігури.

Невже пішак може змагатися з грізним ферзем? Це можливо лише тоді, коли він перебуває на порозі перетворення, його підтримує король, а король суперника да-

Діагр. 111



леко. Розглянемо, наприклад, таку позицію (діаграма 111).

Власними силами ферзю не впоратися з пішаком. Йому на допомогу повинен прийти білий король. Але як це зробити? Потрібно виграти час, змусити короля чорних зайняти поле перед пішаком.

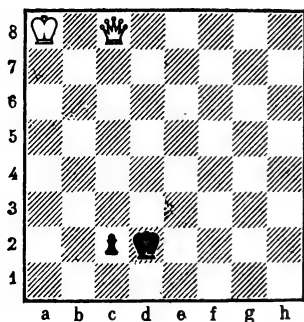
1.  $\Phi d8-e8+$  Крe2-f2 2.  $\Phi e8-a4$  Крf2-e2 3.  $\Phi a4-e4+$  Крe2-f2 4.  $\Phi e4-d3!$  Крf2-e1 5.  $\Phi d3-e3+$  Крe1-d1.

Завдання виконане, можна наблизити короля.

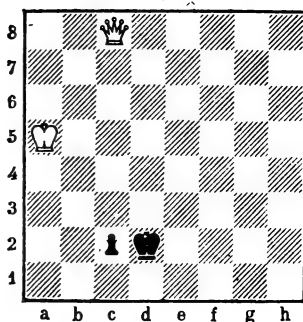
6. Кра8-b7 Крd1-c2 7.  $\Phi e3-e2$  Крc2-c1 8.  $\Phi e2-c4+$  Крc2-b2 9.  $\Phi c4-d3!$  Крb2-c1 10.  $\Phi d3-c3+$  Крc1-d1 11. Крb7-c6 Крd1-e2 12.  $\Phi c3-c2$  Крe2-e1 13.  $\Phi c2-e4+$  Крe1-f2 14.  $\Phi e4-d3$  Крf2-e1 15.  $\Phi d3-e3+$  Крe1-d1 16. Крc6-d5 Крd1-c2 17.  $\Phi e3-e2$  Крc2-c1 18.  $\Phi e2-c4+$  Крc1-b2 19.  $\Phi e4-d3$  Крb2-c1 20.  $\Phi d3-c3+$  Крc1-d1 21. Крd5-e4 Крd1-e2 22.  $\Phi c3-e3+$  Крe2-d1 23. Крe4-d3, і білі виграють пішака, а з ним і партію.

А тепер нехай пішак буде слоновий. Діаграма 112.

Діагр. 112



Діагр. 113



1.  $\Phi c8-d8+$  Крd2-e2 2.  $\Phi d8-g5$  Крe2-d1 3.  $\Phi g5-d5+$  Крd1-e2 4.  $\Phi d5-c4+$  Крe2-d2 5.  $\Phi c4-d4+$  Крd2-e2 6.  $\Phi d4-c3$  Крe2-d1 7.  $\Phi c3-d3+$  Крd1-c1 8. Кра8-b7.

Поки що різниці немає ніякої.

8... Крc1—b2 9. Фd3—d2 Крb2—b1 10. Фd2—b4+ Крb1—a2 11. Фb4—c3 Кра2—b1 12. Фc3—b3+.

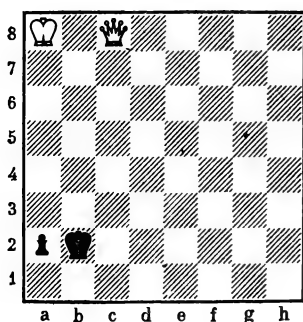
Здавалось би, все скінчилося, та йде 12... Крb1—a1!!, і взяття пішака призводить до пата. Білим уже не вдається виграти час для наближення короля, і партія кінчається внічию.

Білі могли б досягти успіху, якби їхній король був ближче, наприклад, на a5. Діаграма 113.

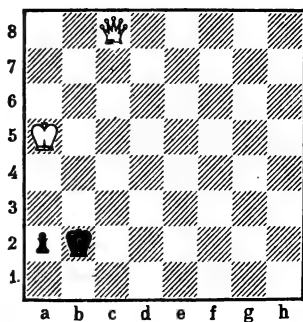
Тоді після 1. Фc8—d8+ Крa2—e2 2. Фd8—g5 Крe2—d1 3. Фg5—d5+ Крd1—e2 4. Фd5—c4+ Крe2—d2 5. Фc4—d4+ Крd2—e2 6. Фd4—c3 Крe2—d1 7. Фc3—d3+ Крd1—c1 йде 8. Кра5—b4 Крc1—b2 9. Фd3—d2 Крb2—b1 10. Крb4—b3!, і хоча чорні проводять ферзя — 10... c2—c1Ф, вони дістають мат — 11. Фd2—a2X.

Не вдається виграти при віддаленому королі і проти турового пішака. Діаграма 114.

Діагр. 114



Діагр. 115



1. Фc8—b8+ Крb2—c2 2. Фb8—e5 Крc2—b1 3. Фе5—b5+ Крb1—c2 4. Фb5—a4+ Крc2—b2 5. Фа4—b4+ Крb2—c2 6. Фb4—a3 Крc2—b1 7. Фа3—b3+ Крb1—a1, і білі нічого не досягли, бо король чорних у паті.

Та якби король білих був ближче, то результат міг бути іншим. Діаграма 115.

1. Фc8—b8+ Крb2—c2 2. Фb8—e5 Крc2—b1 3. Фе5—e1+ Крb1—b2 4. Кра5—b4!!

Браво! Білі дають чорним можливість провести ферзя.

4... a2—a1Ф 5. Фе1—d2+ Крb2—b1 6. Крb4—b3!



І виникла дивовижна позиція! Невдадо розміщений ферзь чорних не може допомогти своєму королю уникнути мата!

## Урок № 33. ДЕЯКІ ТИПОВІ ЗАКІНЧЕННЯ

### ФЕРЗЬ ПРОТИ ТУРИ

Ферзь проти тури здебільшого виграє. План виграшу полягає в тому, що ферзь і король розміщуються поблизу короля та тури суперника й змушують їх роз'єднатися. Потім або шахами виграють туру, або дають мат залишеному без підтримки королю.

Ось характерна позиція: діаграма 116.

Оскільки на 1... Tb7—b8 йде 2. Фd8—a5×, а на 1... Кра7—a6 2. Фd8—c8, турі доводиться залишити короля, і щоразу вона потрапляє під удар всюдисущого ферзя. На 1... Tb7—b4 зразу вирішує 2. Фd8—a5+ або 2. Фd8—e7+, на 1... Tb7—b2 або 1... Tb7—g7 2. Фd8—d4+.

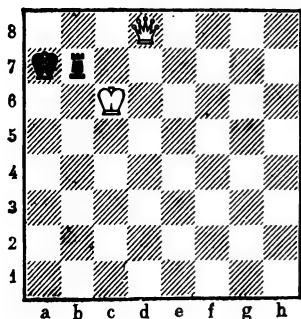
На 1... Tb7—b3 йде 2. Фd8—d4+ Кра7—b8 3. Фd4—f4+ Крb8—a7 4. Фf4—a4+.

На 1... Tb7—f7 вирішує 2. Фd8—d4+ Кра7—b8 3. Фd4—b2+ Крb8—a7 4. Фb2—a2+.

Аналогічно виграють білі після 1... Tb7—b1 2. Фd8—d4+ Кра7—b8 3. Фd4—h8+ Крb8—a7. 4. Фh8—h7+. Нарешті, на 1... Tb7—h7 вирішує 2. Фd8—d4+ Кра7—b8 3. Фd4—e5+ Крb8—a7 4. Фе5—a1+ і 5. Фa1—b1+.

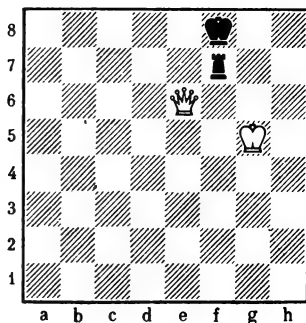
Якщо в позиції на діаграмі хід білих, то не досягає мети хід 1. Фd8—c8 (з-за Tb7—b6+) і доводиться відхо-

Діагр. 116



Хід чорних

Діагр. 117



дити королем на с5, бо після 2. Крс6—с7 йде несподівано 2... Тб6—с6+! і партія закінчується внічию. Для перемоги білим треба передати черговість ходу чорним. Це досягається так: 1. Фd8—d4+ Кра7—a8 2. Фd4—h8+ Крb8—a7 3. Фh8—d8. Проте трапляються виняткові позиції, як, наприклад, на діаграмі 117.

Тут чорні починають і добиваються нічиєї, використовуючи вже відому нам можливість пата.

1... Тf7—g7+ 2. Кpg5—f5 (2. Кpf6 Тg6+!) 2... Тg7—f7+ 3. Кpf5—g6 (3. Кре5 Те7) 3... Тf7—g7+ 4. Кpg6—h6 Тg7—h7+! Гарно й несподівано.

Якщо взяти туру, то буде пат, інакше партія закінчується внічию вічним шахом.

## Урок № 34. ДЕЯКІ ТИПОВІ ЗАКІНЧЕННЯ

### ТУРА ПРОТИ КОНЯ, ТУРА ПРОТИ СЛОНА

З турою проти коня виграти не можна, але захист вимагає точності. Розглянемо такий приклад: діаграма 118.

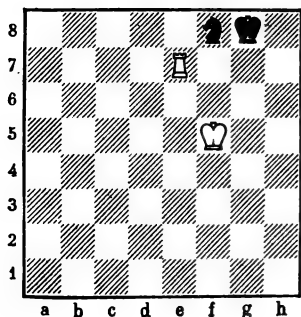
Після ходу 1.Кpf5—f6 у чорних одна лише відповідь 1... Кf8—h7+, бо програє 1... Кpg8—h8 2. Кpf6—f7 Кf8—h7 3. Те7—e8+. Далі йде 2. Кpf6—g6 Kh7—f8+ 3. Кpg6—h6 Кpg8—h8 4. Те7—f7 Kph8—g8! Точний хід. Програвало 4... Ке6 з-за 5. Tf6.

5. Tf7—g7+ Кpg8—h8 6. Тg7—g1.

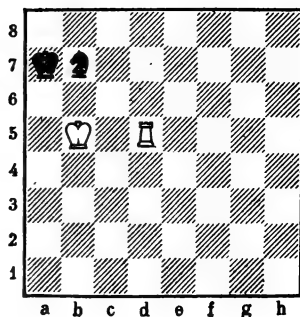
Створюється враження, що білі багато чого досягли, проте і в чорних вистачає ресурсів, щоб врятувати партію.

6... Кf8—d7!

Діагр. 118



Діагр. 119



Знову одна лише відповідь. Після 6... Kh7 7. Kpg6 Kpg8 8. Tg2 Kf8+ 9. Kpf6+ Kph8 10. Kpf7 білі добивалися перемоги. Тепер же 7. Kph6—g6 не веде до мети, чорні врятовуються таким способом 7... Kph8—g8! 8. Tg1—g2 Kpg8—f8.

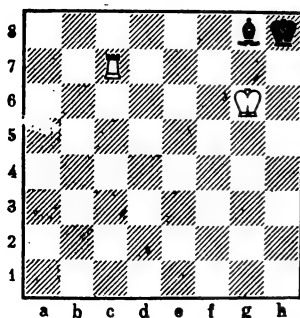
Отже, у цьому закінченні відтіснення короля на край шахівниці безпечне. Проте є позиції, де невдале положення короля чи коня призводить до поразки. Діаграма 119.

Ця позиція була відома ще в IX столітті. Після 1. Td5—d7 Кра7—b8 2. Kpb5—b6 Kpb8—a8 3. Td7—h7 Kb7—d8 4. Th7—h8 чорні дістають мат. Запам'ятайте! Розміщення коня в кутку невдале.

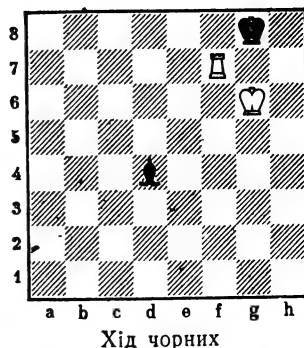
З турую проти слона також, як правило, виграти не вдається. Відступаючи під ударами тури, королю слід прагнути потрапити в куток, недоступний слону.

Ось важлива критична позиція: діаграма 120.

Діагр. 120



Діагр. 121



Король чорних у безпечному кутку. Ви самі можете переконаватися, що всі спроби визволити його звідти ведуть тільки до пата.

А ось приклад невдалого захисту: діаграма 121.

Тут білим вдається добитися перемоги.

1... Cd4—g1.

Слона треба ховати, бо загрожує 1. Td7 Cb6 2. Tb7 Cc5 3. Tb8+ Cf8 4. Ta8 і мат наступним ходом.

2. Tf7—f1 Cg1—h2 3. Tf1—h1 Ch2—g3 4. Th1—g1 Cg3—h2 5. Tg1—g2!

Так удається вигнати слона із схованки. Все інше просто: наприклад, 5... Ch2—e5 6. Tg2—e2 Ce5—d6 7. Te2—e8+ з матом за два ходи.

### Урок № 35. ЯК ПОЧИНАТИ БІЙ!

Чи варто морочити собі голову над тим, як доцільніше починати гру? Адже поки армії ще не зіткнулися, королям нічого не загрожує, ворог далеко. Грай як загодно.

Ні. Враження спокою й безтурботності оманливе. У початковій позиції достатньо двох-трьох поганих ходів, щоб дістати мат.

Ось приклад: 1. f2—f3 e7—e5 2. g2—g4?? Фd8—h4× (діаграма 122).

Правда, це найкоротший шлях до мата, який можна назвати кооперативним. Білі не тільки не перешкоджали чорним, а, навпаки, допомагали їм.

Ви думаєте, певно, що насправді таких партій не буває? Ні, трапляються. Ось партія, зіграна в 1959 році на відкритому чемпіонаті США.

**Менсфілд — Трінкс:**

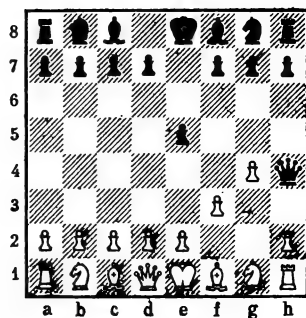
1. e2—e4 f7—f5 2. Kb1—c3 g7—g5 3. Фd1—h5×.

Побачивши цей «шедевр», суддя турніру вигукнув:

— Подумати тільки, і це сталося в двадцятому столітті!

Як бачите, при поганій грі суперника ферзь здатний негайно вирішити справу на свою користь. Можливо, взагалі розумніше відразу посилати ферзя в атаку?

Діагр. 122



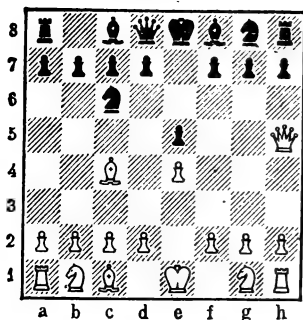
### ФЕРЗЬ ІДЕ В НАСТУП

1. e2—e4 e7—e5 2. Фd1—h5.

Не встигли чорні огледітися, а білий ферзь біля воріт. Чи не вигнати його ходом 2... g7—g6?

Ні, це поганий хід — так чорні можуть «прогавити» пішака e5 і туру.

Діагр. 123



2... Kb8—c6 3. Cf1—c4.

Діаграма 123.

Увага! Білі підготували механізм атаки. Ферзь і слон націлені на f7. На «активний» хід 3... Kg8—f6 білі з радістю оголосили 6 мат — 4. Фh5 : f7X.

3... g7—g6 4. Фh5—f3.

Білі не вгамовуються. Знову загрожує мат.

4... Kg8—f6 5. Фf3—b3

Нова атака пункту f7.

5... Фd8—e7.

Підіб'ємо деякі підсумки.

«Бліцкригу» не вийшло. Поки ферзь метушився на шахівниці, чорні захистили пункт f7, розвинули три фігури й самі намірені йти в наступ. Атакований пішак e4. Захистити його нелегко. До втрат веде 6. Kb1—c3 з-за 6... Kc6—d4 7. Фb3—a4 c7—c6 (загрожує вилка b7—b5) 8. Cc4—b3 a7—a5!

Нова загроза — 9... b7—b5 і на 10. Фа4—a3 b5—b4.

Ферзь намагався, як одинокий форвард, прорватися до воріт суперника й забити гол, але опинився в скрутному становищі.

Один ферзь у полі не воїн! Не поспішайте розвивати ферзя. Така перша дебютна заповідь.

### БІЙ ПОЧИНАЮТЬ ТУРИ

Спробуємо почати гру з виводу тур.

1. a2—a4 e7—e5.

Тура не може вийти, поле a3 під прицілом.

2. h2—h4 d7—d5.

Та сама неприємність.

3. a4—a5 Cf8—c5 4. Ta1—a4 Cc8—d7.

І тура мусить йти геть. Ні, турами теж не слід розпочинати гру. Турам потрібний глибокий фарватер. У дебюті, у тісноті, на «мілині» тури надто неповороткі.

### ПОЧИНАЮТЬ ПІШАКИ Й ЛЕГКІ ФІГУРИ

На початку партії ферзю й турам краще залишатися дома на своїх місцях. Гру починають пішаки та легкі фігури.

Є кілька десятків дебютів — найдоцільніших схем розвитку, найраціональніших мобілізаційних планів.

Їх прийнято поділяти на три основні групи: відкриті дебюти, де гра обов'язково починається ходами 1. e2—e4 e7—e5, напіввідкриті — на хід 1. e2—e4 чорні роблять будь-який хід, окрім 1... e7—e5, і закриті — білі розпочинають гру будь-яким ходом, окрім 1. e2—e4.

Ці дебюти мають тисячі варіантів. Запам'ятати їх усі — завдання для електронно-обчислювальної машини, а не для людини. До речі, від такого запам'ятовування мало користі. Слід знати основні дебютні принципи, що діють у всіх мобілізаційних планах.

### Урок № 36. ТРИ «КИТИ», НА ЯКИХ ТРИМАЄТЬСЯ ДЕБЮТ

Є три головних принципи, три «кити», на яких тримається дебютна стратегія.

Перший «кит» — швидка й цілеспрямована мобілізація сил. Пригадайте, як метушився на шахівниці ферзь, намагаючись оголосити дитячий мат. Помилка білих полягає не тільки в ранньому розвитку ферзя, але і в тому, що вони забули про інші фігури. У дебюті треба намагатися кожним ходом вводити в бій нову фігуру.

Мобілізацію слід проводити так, щоб, розвиваючись, фігури допомагали одна одній, а не заважали. Розберемо приклад:

**1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3.**

Білі вивели коня й напали на пішака. Чим його захистити? Робиться такий хід 2... Cf8—d6? Чорні вивели фігуру, захистили центрального пішака. Ніби дуже вдалий хід, а насправді поганий: ставши на d6, слон заважає розвитку свого «колеги», що перебуває поки що на c8. І ще одне міркування — центральним пішакам у дебюті відведена особлива роль, і без потреби не треба ставати на їхньому шляху.

Вдалим захистом був би хід 2... Kb8—c6. Можна зіграти і 2... Kg8—f6, відразу атакуючи пішака e4.

Другий «кит» — розміщення пішаків. Шахова піхота ніколи не відступає, і полководець щодо неї несе особливу відповідальність.

Просуваючи вперед пішаків, ви відкриваєте шлях фігурам і завойовуєте простір. Здавалось би, справа прос-

та — жени вперед пішаків. Але це зовсім не так. У «простір», завойований пішаками для своїх фігур, можуть проникнути ворожі. Найнебезпечніше, просуваючи пішаків уперед, розкрити позицію короля. Тому, після того як просунуто центральних пішаків, намагаються зробити рокіровку, прибрати королів із центру. Завдання пішаків — не заважати розвитку своїх фігур, а захищати їх від нападу ворожих фігур і пішаків. Кожному мобілізаційному плану відповідає свій «малюнок» розміщення пішакового ланцюга, проте найчастіше в дебюті вперед ідуть центральні пішаки, а не флангові. Причина стане зрозумілою після того, як ми ознайомимося з третім «китом».

У дебюті важливо розмістити пішаковий ланцюг у певному порядку і під його прикриттям виводити фігури.

Третій «кит» правильної постановки дебюту — захоплення центру.

Центр у вузькому розумінні слова — це поля e4, d4, e5, d5 — маленький квадрат, у широкому розумінні — поля, що прилягають до маленького квадрата.

Із центру близький шлях до будь-якого флангу. Центр — ніби висота, що владарює над місцевістю. Боротьба за центр — одне з найголовніших завдань дебюту. Захопити центр — це означає надійно зайняти його своїми пішаками й під їхнім прикриттям активно розмістити фігури.

## Урок № 37. ВІДКРИТІ ДЕБЮТИ

### ШОТЛАНДСЬКА ПАРТІЯ

Цей дебют дістав свою назву після партії, що була зіграна між шахістами Едінбурга та Лондона в 1824 році. Партію виграли шотландські шахісти.

**1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3.**

Негайне 2. d4 менш привабливе, бо після 2... ed 3. Ф : d4 Кс6 чорні з темпом розвивають свого коня, використовуючи ранню вилазку ферзя.

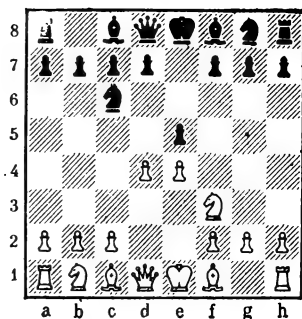
**2... Kb8—c6 3. d2—d4. (Діаграма 124).**

Білі прагнуть відразу захопити важливі центральні поля. Можливий і 3. с3, підготовляючи 4. d4. Цей початок називається англійською партією. Чорні можуть відповісти 3... d5 або 3... Kf6.

3... e5:d4 4. Kf3:d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 Cf8—b4 6. Kd4: c6 b7:c6 7. Cf1—d3 d7—d5.

Білим не вдалося захопити центр. Створилася відкрита позиція, коли обидві сторони мають непогані можливості фігурної гри. Як правило, білі намагаються атакувати на королівському фланзі, чорні прагнуть зав'язати бій у центрі й на ферзевому фланзі.

Діагр. 124



### ІТАЛІЙСЬКА ПАРТІЯ

Дебют був досліджений італійськими шахістами ще в XVI столітті.

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5. Діаграма 125.

Типова позиція італійської партії. Далі гра може розвиватися трьома основними напрямками.

1. Білі прагнуть швидко розвинути свої фігури, не розпочинаючи поки що ніяких активних дій у центрі.

4. d2—d3 d7—d6 5. Kb1—c3 Kg8—f6 6. 0—0 0—0 7. Cc1—g5.

Це продовження надійне, але не ставить перед чорними складних завдань.

Білі прагнуть захопити центр.

4. c2—c3 Kg8—f6!

Чорні не можуть залишатися байдужими до задуму білих. Після пасивного 4... d6 5. d4 ed 6. cd Cb4+ 7. Kc3 білі в центрі мають очевидну перевагу.

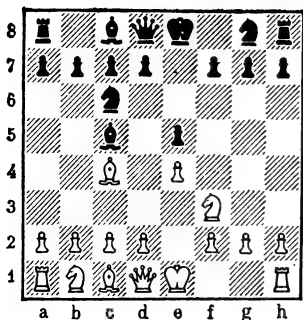
5. d2—d4 e5:d4 6. c3:d4 Cc5—b4+ 7. Cc1—d2 Cb4:d2+ 8. Kb1:d2 d7—d5!

Перевагу білих у центрі ліквідовано. Своєчасним випадом чорні зрівнюють шанси.

Тепер повернемося до позиції після шостого ходу чорних. Ще в XVI столітті італієць Греко запропонував тут цікавий хід 7. Kc3, жертвуючи пішака e4. Ця гостра спроба атаки розглядатиметься в останньому розділі.



Діагр. 125



4. b2—b4 Cc5 : b4 5. c2—c3 Cb4—a5 6. 0—0 d7—d6 7. d2—d4 Ca5—b6!

Чорні не мають бажання чіплятися за зайвого пішака й ризикувати.

8. d4 : e5 d6 : e5 9. Фd1 : d8+ Кpe8 : d8 10. Kf3 : e5 Cc8—e6.

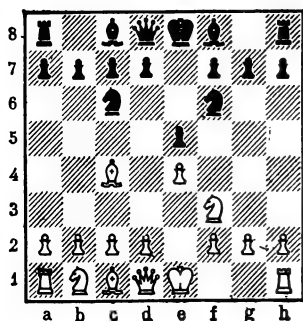
Положення спростилося. Білі не мають можливості для атаки.

## Урок № 38. ВІДКРИТІ ДЕБЮТИ

### ЗАХИСТ ДВОХ КОНЕЙ

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Kg8—f6. Діаграма 126.

Діагр. 126



Чорні прагнуть перехопити ініціативу. Білі мають вибір — або захищати пішака ходами 4. d3 або 4. Кс3, або негайно розпочати атаку пункту f7. Є ще можливість ходом 4. d4, нехтуючи тимчасовими втратами, розпочати боротьбу за центр.

4. Kf3—g5 d7—d5 5. e4 : d5 Kc6—a5!

А чому не 5... К : d5? Виявляється, це небезпечно. Жертвуючи коня, ходом 6. К : f7 білі створюють загрозливе стано-

вище. Наприклад, 6... Кр : f7 7. Фf3+ Крe6 8. Кс3 із сильною атакою.

6. Сс4—b5+ с7—с6 7. d5 : с6 b7 : с6 8. Сb5—e2 h7—h6 9. Kg5—f3 e5—e4.

Віддавши пішака, чорні змусили фігуру білих відступити й дістали ініціативну позицію. Тепер усе залежить від того, хто краще використає перевагу своєї позиції. Чорні повинні прагнути атаки, а білі — спрощень, переходу в ендшпіль із зайвим пішаком.

### РОСІЙСЬКА ПАРТІЯ

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kg8—f6.

Чорні відразу переходять до контратаки (діаграма 127).

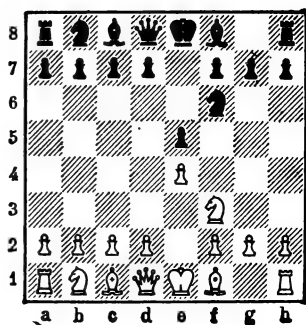
3. Kf3 : e5 d7—d6.

А чому чорні не захотіли зіграти 3... К : e4? Це було б помилкою. Після 4. Фе2 Фе7 (зовсім погано 4... Kf6 5. Кс6+ з виграшем ферзя) 5. Ф : e4 d6 чорні, правда, відіграють фігуру, але залишаються без пішака, якщо білі підуть 6. d4.

4. Ke5—f3 Kf6 : e4 5. Фd1—e2 Фd8—e7 6. d2—d3 Ke4—f6 7. Сс1—g5.

Становище не дуже складне, та білі дещо випередили в розвитку, тому чорні повинні грати обережно.

Діагр. 127



### ДЕБЮТ ЧОТИРЬОХ КОНЕЙ

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kg8—f6 3. Kb1—c3.

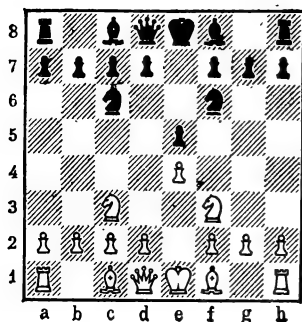
Білі відхиляють російську партію.

3... Kb8—c6.

Діаграма 128. З першого погляду видно, чому цей початок називається дебютом чотирьох коней.

4. Cf1—b5 Cf8—b4 5. 0—0 0—0 6. d2—d3 d7—d6 7. Сс1—g5 Сb4 : c3.

Діагр. 128



Чорні вчасно припиняють копіювати ходи білих. Після 7... Cg4 8. Kd5 вони могли б потрапити під сильну атаку.

8. b2:c3 Фd8—e7 зі складною, цікавою грою.

Після того, як ви опануєте ці дебюти, спробуйте їх грати і за білих, і за чорних. Ми тут наводимо тільки основні продовження, є й інші.

## Урок № 39. ВІДКРИТІ ДЕБЮТИ

### ІСПАНСЬКА ПАРТІЯ

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—b5.

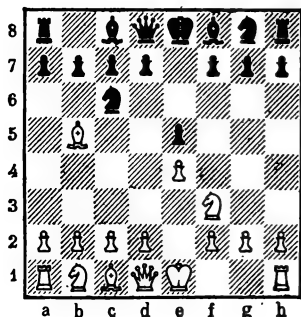
Вважається, що іспанську партію винайшов іспанський священник Рюї-Лопес. Активний хід слоном у давнину пов'язували з конкретною загрозою виграти пішака e5 — якщо кінь захистив пішака, значить, треба його знищити.

Тепер у хід слоном вкладається інша ідея — атака фігур, що захищають центр. Діаграма 129.

3... a7—a6 4. Сb5—a4.

Легко переконатися, що білі не можуть виграти пішака.

Діагр. 129



Після 4. Сb5:с6 d7:c6 5. Kf3:e5 Фd8—d4 6. Ke5—f3 Фd4:e4 чорні відіграють пішака з доброю грою.

4... Kg8—f6 5. 0—0.

Іспанська партія має багато варіантів. Ознайомимося з трьома найважливішими.

1) 5... Cf8—e7 6. Tf1—e1 d7—d6 7. d2—d4 e5:d4 8. Kf3:d4 Cc8—d7 9. Kb1—c3 0—0.

Білі переважають у центрі, чорні дещо стиснені.

Цю систему гри за чорних можна рекомендувати любителям захисту.

2) 5... Kf6 : e4 6. d2—d4 b7—b5 7. Ca4—b3 d7—d5 8. d4 : e5 Cc8—e6.

Так званий «відкритий варіант» іспанської партії. Чорні мають активно розміщені фігури, але становище в центрі не зовсім стійке. Часто трапляється, що просунуті чорні пішаки стають об'єктом атаки. Цю систему можна рекомендувати шахістам, які прагнуть виявити ініціативу.

3) 5... Cf8—e7 6. Tf1—e1 b7—b5 7. Ca4—b3 d7—d6 8. c2—c3 0—0 9. h2—h3.

Перед тим, як просунути пішака на d4, білі запобігають ходові Cg4, що зв'язує коня.

9... Kc6—a5 10. Cb3—c2 c7—c5 11. d2—d4 Фd8—c7.

Складне становище. Шанси суперників приблизно однакові. Білі планують переведення коня — Kb1—d2 — f1—g3 — й атаку на королівському фланзі.

Чемпіон світу О. Альохін не радив початківцям грати іспанську партію. Попередньо треба набути досвіду, граючи дебюти простіші — шотландську, італійську партії, і лише потім переходити до іспанської.

### КОРОЛІВСЬКИЙ ГАМБІТ

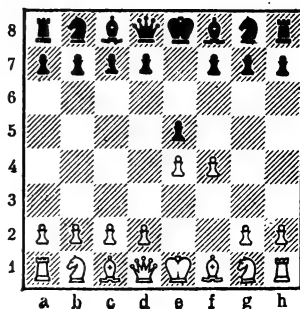
1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4. Діаграма 130.

Білі віддають пішака, збираючись, по-перше, здобути перевагу в центрі після ходу d2—d4, по-друге, сподіваються знищити пішака f4 і, рокирувавши, організувати атаку по лінії «f» на пункт f7. 2... e5 : f4.

Це продовження називається прийнятим королівським гамбітом. Можна запобігти гамбіту ходом 2... Cf8—c5, бо програв 3. f4 : e5 з-за 3... Фd8—h4+.

Якщо ви не любите захищатися, можна зіграти контргамбіт Фалькбейєра — 2... d7—d5 3. e4 : d5 e5—e4, жертвуючи пішака, але заважаючи білим розвиватися.

Діагр. 130



### 3. Kg1—f3.

У цій позиції в давнину любили грати 3... g7—g5, захищаючи зайвого пішака. Тепер не намагаються зберегти пішака, а прагнуть швидко розвинути фігури й продовжують 3... Kg8—f6 або 3... Cf8—e7.

Королівський гамбіт детально опрацьований, тому рідко зустрічається в турнірах майстрів.

Якщо ви не боїтеся залишитися без пішака й вам до душі атака, сміливо грайте королівський гамбіт.

## Урок № 40. НАПІВВІДКРИТІ ДЕБЮТИ

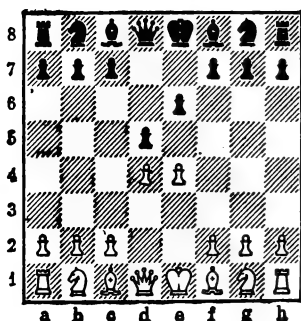
### ФРАНЦУЗЬКИЙ ЗАХИСТ

1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5.

Чорні зав'язують боротьбу в центрі (діаграма 131).  
3. Kb1—c3.

Білі можуть при бажанні звести гру до простої симетричної позиції після 3. e4 : d5 e6 : d5, але це невелика заслуга, бо право першого ходу дає білим підстави для боротьби за ініціативу.

Діагр. 131



Можна розрядити обстановку в центрі, граючи 3. e4—e5. Ходом 3... c7—c5 чорні негайно починають атаку пішакового центру.

Основні дві системи гри за чорних після 3. Kb1—c3 такі:

Перша система: 3... Kg8—f6 4. Cc1—g5 Cf8—e7 5. e4—e5 Kf6—d7 6. Cg5 : e7 Фd8 : e7 7. f2—f4 a7—a6.

У наступному ході чорні грають 8... c7—c5, починаючи гру на підрив пішакового центру. Хід 7... a7—a6 — попереджувальний, або, як кажуть, профілактичний, для того щоб запобігти випадку 8. Kc3—b5.

Білі рокують або в коротку, або в довгу сторону й намагаються створити гру на королівському фланзі.

Друга система: 3... Cf8—b4 4. e4—e5 c7—c5 a2—a3 Cb4 : c3 a b2 : c3 Kg8—e7.

Тут білі, як правило, рокірують у коротку сторону, а чорні можуть рокіувати або в коротку, або в довгу. План білих — атака на королівському фланзі, план чорних залежить від того, в яку сторону вони рокіувалися: якщо в довгу, то активні дії розвиваються на королівському фланзі, якщо ж у коротку — то в центрі, на ферзевому фланзі.

У французькому захисті завдання чорних нелегкі, втім вони майже завжди мають можливість для контратаки.

### ЗАХИСТ КАРО — КАНН

1. e2—e4 c7—c6 2. d2—d4 d7—d5.

Назва цього дебюту складена з двох прізвищ. Майстри Каро та Канн незалежно один від одного розробили цей захист і ввели його в практику.

Ідея захисту аналогічна французькому — атакувати ходом d7—d5 центр білих, але в захисті Каро — Канн чорні, на відміну від французького, не закривають шлях слону c8 (діаграма 132).

Розглянемо три основних продовження.

1) 3. e4—e5 Cc8—f5. 4. Cf1—d3 Cf5 : d3 5. Фd1 : d3 e7—e6 6. f2—f4 c6—c5.

Позиція подібна до першої системи французького захисту, проте на шахівниці немає білопільних слонів, і це зменшує шанси білих на атаку королівського флангу. Мета чорних — розмін та перехід в ендшпіль.

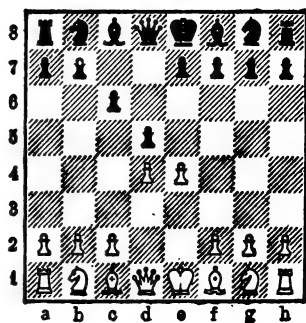
2) 3. e4 : d5 c6 : d5 4. Cf1—d3 Kb8—c6 5. c2—c3 Kg8—f6 6. Cc1—f4 Cc8—g4 7. Kg1—f3 e7—e6 8. 0—0 Cf8—d6.

Цей варіант називається розмінним, він веде до значних спрощень, білі прагнуть оволодіти ініціативою на королівському фланзі, чорні — на ферзевому.

3) 3. Kb1—c3 d5 : e4.

Звичайно, безглуздо грати 3... e7—e6, бо вийшов би французький захист з марним ходом c7—c6: даремним

Діагр. 132



тому, що місце цього пішака на с5, а потрапити туди він може з с7 за один хід.

4. Кс3 : е4 Сс8—f5 5. Ке4—g3 Cf5—g6 6. Kg1—f3 Kb8—d7!

Гарний хід. Чорні не пускають коня на е5. Після 6... Kg8—f6 7. h2—h4 h7—h6 8. Kf3—e5 Cg6—h7 9. Cf1—c4. Білі фігури розміщені грізно.

7. h2—h4 h7—h6 8. Cf1—d3 Cg6 : d3 9. Фd1 : d3 e7—e6 10. Сс1—d2 Фd8—c7 11. 0—0—0 0—0—0.

Чому чорні не поспішали рокірувати в коротку сторону? Вони вичікували, в яку сторону рокіруються білі, побоюючись пішакової атаки на королівському фланзі.

Захист Каро — Канн веде, як правило, до міцних, спокійних позицій. Боротьба має неквапливий, маневрений характер.

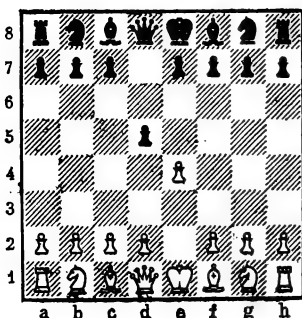
## Урок № 41. НАПІВВІДКРИТІ ДЕБЮТИ

### СКАНДІНАВСЬКИЙ ЗАХИСТ

1. e2—e4 d7—d5.

Після ознайомлення з французьким захистом та захистом Каро — Канн може виникнути природне запитання: чорні готують небезпечний підрив d7—d5, чи не можна зробити цей хід відразу? Такий захист розробили скандинавські шахісти (діаграма 133).

Діагр. 133



Недолік скандинавського захисту в тому, що після 2.e4 : d5 Фd8 : d5 3. Kb1—c3 білі виграють важливий темп.

Можливе таке продовження: 3... Фd5—a5 4. d2—d4 Kg8—f6 5. Kg1—f3 Сс8—g4 6. h2—h3 Cg4—h5 7. g2—g4 Ch5—g6 8. Kf3—e5.

Білі грають блискуче. Чорний ферзь розміщений невдало. Висновок: атакуючий хід d7—d5 треба добре підготувати.

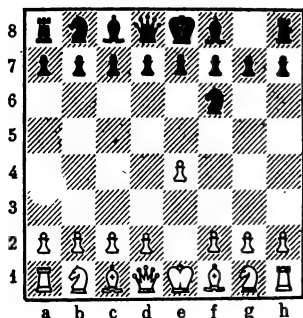
## ЗАХИСТ АЛЬОХІНА

1. e2—e4 Kg8—f6.

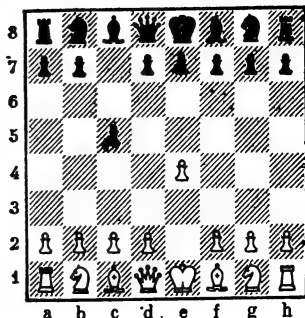
Оригінальна система захисту. Чорні викликають вогонь на себе. Вони пропонують білому пішаку рушити вперед, щоб потім атакувати його.

Розглянемо два варіанти. Діаграма 134.

Діагр. 134



Діагр. 135



1) 2. e4—e5 Kf6—d5 3. c2—c4 Kd5—b6 4. d2—d4 d7—d6 5. f2—f4 d6 : e5 6. f4 : e5 Kb8—c6.

Білі висунули чотирьох пішаків, але тепер доводиться турбуватися про них. План чорних: коротка рокіровка та підрив центру ходом f7—f6. У цій гострій позиції шанси суперників приблизно однакові, та чорні мають бути обережними. Якщо білі проведуть далі марш центральних пішаків, він може виявитися для чорних згубним.

2) 2. e4—e5 Kf6—d5 3. d2—d4 d7—d6 4. Kg1—f3 Sc8—g4 5. Cf1—e2 e7—e6 6. 0—0.

Становище білих дещо краще. Надалі вони грають c2—c4 і розвивають успіх на ферзевому фланзі. Завдання чорних — атака пішакового центру фігурами.

## Урок № 42. НАПІВВІДКРИТІ ДЕБЮТИ

### СІЦІЛІЙСЬКИЙ ЗАХИСТ

1. e2—e4 c7—c5.

Сіцилійський захист нині — один з найбільш поширених. З перших ходів чорні провадять самостійний план: вони дають волю білим на королівському фланзі, а самі розвивають ініціативу на ферзевому. Діаграма 135.



Сіцилійський захист має багато систем. Ознайомтесь із двома основними.

#### СХЕВЕНІНГЕНСЬКИЙ ВАРІАНТ

2. Kg1—f3 e7—e6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6  
5. Kb1—c3 d7—d6 6. Cf1—e2 a7—a6 7. 0—0 Kb8—c6  
8. Cc1—e3 Cf8—e7 9. f2—f4 Фd8—c7.

Плани суперників у цій позиції чітко окреслились: білі прагнуть атакувати позицію рокіровки, чорні — просуванням пішака «b» починають атаку на ферзевому фланзі.

#### ВАРІАНТ ДРАКОНА

2. Kg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6  
5. Kb1—c3 g7—g6.

Говорять, ніби розміщення чорних пішаків h7, g6, f7, e7, d6 нагадує вигнуту спину дракона.

6. Cc1—e3 Cf8—g7 7. f2—f3 Kb8—c6 8. Фd1—d2 0—0  
9. 0—0—0. Плани суперників зрозумілі: білі збираються розпочати атаку королівського флангу, просуваючи пішака «h», чорні прагнуть активних дій на ферзевому фланзі. Як завжди в позиціях з різносторонніми рокіровками, передбачається гостра боротьба під лозунгом: «Хто швидше?» Завдання чорних складніше. Від них вимагається вміле поєднання захисту з контратакою.

Сіцилійський захист — дебют із взаємними можливостями, важкий для обох сторін. Перемагає той, хто виявить більше витримки та винахідливості.

#### Урок № 43. ЗАКРИТІ ДЕБЮТИ

Як уже говорилося, закритими дебютами називаються всі початки, в яких перший хід білих не e2—e4. У закритих дебютах гра найчастіше має спокійний характер.

#### ФЕРЗЕВИЙ ГАМБІТ

1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4.

Мета ходу — усунути чорного пішака з центру, щоб добитися там переваги. Якщо чорні беруть пішака, виникає прийнятий ферзевий гамбіт. Діаграма 136.

2... d5 : c4 3. e2—e3.

Хід білих — не єдиний. Тут добре і 3. Kg1—f3.

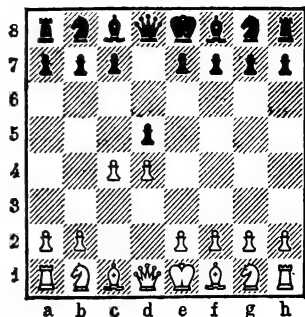
3... Kg8—f6.

Спроба утримати зайвого пішака могла спричинитися до поразки. 3... b7—b5 4. a2—a4 c7—c6 5. a4 : b5 c6 : b5?? 6. Фd1—f3, вигравши фігуру.

4. Cf1 : c4 e7—e6 5. Kg1—f3 c7—c5 6. 0—0 a7—a6.

У цьому положенні шанси білих розцінюються вище. Вони прагнуть активних дій на королівському фланзі та в центрі, чорні — на ферзевому фланзі та центрі.

Діагр. 136



### ОРТОДОКСАЛЬНИЙ ЗАХИСТ

2... e7—e6 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Cc1—g5 Kb8—d7 5. e2—e3.

Чому білі не виграли пішака шляхом 5. c4 : d5 e6 : d5 6. Kc3 : d5, адже кінь f6 зв'язаний? Зв'язаний, але несподівано розв'язується: 6... Kf6 : d5! 7. Cg5 : d8 Cf8—b4+! Сумно, та доводиться розлучитися з ферзем:

8. Фd1—d2 Cb4 : d2+, і чорні мають зайву фігуру...

5... Cf8—e7 6. Kg1—f3 0—0.

Чорні мають міцну, але дещо стиснену позицію. Їм важко розвинути слона c8, вони повинні прагнути до розміну, щоб полегшити собі захист.

### ЧЕСЬКИЙ ЗАХИСТ

2... c7—c6.

Цим ходом чорні зміцнюють центр і не закривають шлях слону c8.

3. Kg1—f3 Kg8—f6 4. Kb1—c3 d5 : c4 5. a2—a4 Cc8—f5 6. e2—e3 e7—e6 7. Cf1 : c4 Cf8—b4.

Обидва партнери рокірують у коротку сторону, і починається маневрена боротьба. Білі намагаються активізувати свій пішаковий центр, а чорні — атакувати його. Шанси суперників приблизно однакові.

## ІНШІ ДЕБЮТИ

Початківцеві корисніше грати відкриті дебюти, ніж закриті. У відкритих початках швидше розвиваються події, плани простіші і ясніші. Все це допомагає набуті потрібних навичок. Тому ми обмежуємося лише поверховим ознайомленням із деякими закритими дебютами.

Англійський початок. 1. c2—c4 e7—e5 2. Kb1—c3 Kg8—f6 3. Kg1—f3 Kb8—c6.

Англійський початок характеризується першим ходом 1. c2—c4. Часто, починаючи гру цим ходом, білі просто маскують свої наміри. Наприклад:

1. c2—c4 Kg8—f6 2. Kb1—c3 e7—e6 3. Kg1—f3 d7—d5 4. d2—d4 — вийшов ферзевий гамбіт.

Англійський початок веде до складної гри, він має багато різних систем розвитку.

Староіндійський захист. 1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 g7—g6 3. Kb1—c3 Cf8—g7.

Староіндійський захист характеризується фланговим розвитком слона (g7). Такий розвиток називається «фіанкетто». Чорні дають можливість партнерові збудувати міцний пішаковий центр, а потім здійснюють підрив ходами d7—d6, e7—e5 або d7—d6, c7—c5.

Захист Грюнфельда. 1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 g7—g6 3. Kb1—c3 d7—d5.

Як бачите, метод атаки чорними центру відрізняється від староіндійського захисту. Чорні дають змогу партнерові створити перевагу в центрі, але потім атакують останнім пішаком «d» і фігурами.

Захист Німцовича. 1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 e7—e6 3. Kb1—c3 Cf8—b4.

Ідея захисту Німцовича — створення фігурного тиску в центрі.

Новоіндійський захист. 1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 e7—e6 3. Kg1—f3 b7—b6.

Ідея цього дебюту полягає також у створенні фігурного тиску в центрі, причому фіанкетується ферзевий слон.

Голландський захист. 1. d2—d4 e7—e6 2. c2—c4 f7—f5.

Грають і 1. d2—d4 f7—f5.

У цьому дебюті чорні намагаються атакувати на королівському фланзі.

## Урок № 44. ЗАГИБЕЛЬ У ДЕБЮТІ

Помилка на самому початку може викликати негайну катастрофу. Ми пропонуємо вашій увазі короткі й повчальні партії, в яких типові дебютні прорахунки спричинилися до сумних наслідків.

**№ 1.** 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 f7—f6?

Цей невдалий захисний хід часто роблять початківці. 3. Kf3 : e5! f6 : e5 (Краще 3... Фе7 4. Kf3 Ф : e4+ 5. Се2, хоч і тоді білі мають перевагу в розвитку). 4. Фd1—h5+ Кpe8—e7 5. Фh5 : e5+ Кpe7—f7 6. Cf1—c4+ Kpf7—g6 7. Фе5—f5+ Kpg6—h6 8. d2—d4+ g7—g5 9. h2—h4 Kph6—g7 10. Фf5—f7+ Kpg7—h6 11. h4 : g5×

**№ 2** 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 4. Kb1—c3 Kg8—e7? (Слабкий хід чорних дає можливість білим швидко розвинути атаку на королівському фланзі) 5. Kf3—g5 0—0 6. Фd1—h5 h7—h6 7. Kg5 : f7 Фd8—e8 8. Kf7 : h6++ Kpg8—h7 9. Kh6—f7+ Kph7—g8 10. Фh5—h8×

**№ 3** 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kg8—f6 3. d2—d4 Kf6 : e4 4. d4 : e5 Cf8—c5? 5. Фd1—d5 Ke4 : f2 6. Cf1—c4 0—0 7. Kf3—g5! Kf2 : h1? 8. Kg5 : f7 c7—c6 9. Kf7—h6++ Kpg8—h8 10. Фd5—g8+ Tf8 : g8 11. Kh6—f7×

**№ 4** 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—b5 a7—a6 4. Cb5—a4 d7—d6 5. d2—d4 b7—b5 6. Ca4—b3 Kc6 : d4 7. Kf3 : d4 e5 : d4 8. Фd1 : d4? c7—c5 9. Фd4—d5 Cc8—e6 10. Фd5—c6+ Ce6—d7 11. Фc6—d5 c5—c4. Білі здалися.

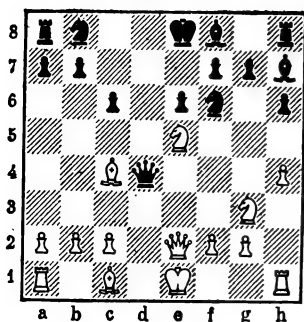
**№ 5** 1. e2—e4 c7—c6 2. d2—d4 d7—d5 3. Kb1—c3 d5 : e4 4. Kc3 : e4 Kb8—d7 5. Фd1—e2.

Хід-пастка. Він розрахований на те, що чорні не помітять загрози мата. Якби чорні зіграли правильно — 5... e6, то ферзь, закривши дорогу слону, стояв би невдало. Чорні не побачили небезпеки, і задум білих виправдався. 5... Kg8—f6?? 6. Ke4—d6×

**№ 6** 1. e2—e4 c7—c6 2. d2—d4 d7—d5 3. Kb1—c3 d5 : e4 4. Kc3 : e4 Cc8—f5 5. Ke4—g3 Cf5—g6 6. Kg1—f3 Kg8—f6.

Правильне продовження 6... Kbd7; допустивши коня на поле e5, чорні дають змогу білим розвинути атаку на пункт f7.

7. h2—h4 h7—h6 8. Kf3—e5 Cg6—h7 9. Cf1—c4 e7—e6 10. Фd1—e2 Фd8 : d4? (діаграма 137).



Веде до програшу. Треба було 10... Kd5, прикриваючи пішаків e6 і f7 від удару білого слона.

11. Ke5 : f7 Kpe8 : f7 12. Фе2 : e6+ Kpf7—g6 13. Фе6—f7×.

№ 7 1. e2—e4 b7—b6 2. d2—d4 Cc8—b7 3. Cf1—d3 f7—f5?

Чорні поставили «пастку», до якої білі із задоволенням потрапляють. 4. e4 : f5! Cb7 : g2 5. Фd1—h5+ g7—g6 6. f5 : g6 Kg8—f6 7. g6 : h7+ Kf6 : h5 8. Cd3—g6×.

№ 8. 1. d2—d4 f7—f5 2. Cc1—g5. (Хід-пастка. Білі провокують чорних на погоню за слоном.) 2... h7—h6 3. Cg5—h4 g7—g5 4. Ch4—g3 f5—f4? (Слона зловили, але, захопившись погонею, чорні послабили прикриття свого короля.) 5. e2—e3 h6—h5? 6. Cf1—d3 Th8—h6 7. Фd1 : h5+ Th6 : h5 8. Cd3—g6×.

Аналіз помилок, допущених у цих партіях, дасть змогу вам уникнути їх повторення. Проте, якщо вам не пощастить і ви програєте на самому початку, не журіться — таке траплялося і з майстрами.

Ось приклади:

№ 9. Жибо — Лазар. 1. d2—d4 Kg8—f6 2. Kb1—d2 e7—e5 3. d4 : e5 Kf6—g4 4. h2—h3?? Kg4—e3! Білі здалися. Коня не можна брати через мат, втрачається ферзь. Ця міні-партія зіграна в 1924 році на чемпіонаті Парижу.

№ 10. Perl — Тартаковер. 1. e2—e4 c7—c6 2. d2—d4 d7—d5 3. Kb1—c3 d5 : e4 4. Kc3 : e4 Kg8—f6 5. Фd1—d3 e7—e5 6. d4 : e5 Фd8—a5+ 7. Cc1—d2 Фа5 : e5 8. 0—0—0! Kf6 : e4? (Чорні сподівалися, що білі прагнуть відіграти фігуру ходом 9. Te1.) 9. Фd1—d8+!! Kpe8 : d8 10. Cd2—g5++ Kpd8—e8 11. Td1—d8×. (На 10... Kpc7 йшло б 11. Cd8×). Ця гарна комбінація була проведена в легкій партії, що грали гросмейстери.

№ 11. Кнорре — Чигорін. 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 4. 0—0 d7—d6 5. d2—d3 Kg8—f6 6. Cc1—g5 h7—h6 7. Cg5—h4?

Помилка. Краще було б відступити слоном на e3 або захищатися. Наприклад: 11. C : d5 0—0 12. C : f7 Kph8

(якщо 12... Т : f7, то 13. Kg5) 13. Ф : с3 Т : f7, і білі мають лише невелику позиційну перевагу.

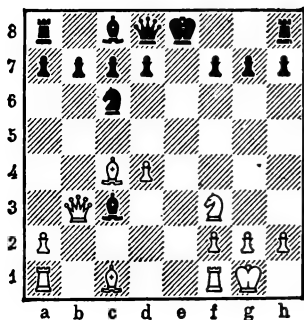
10... С : a1. Приймавши жертву, чорні потрапляють під красиву і невідпорну атаку.

11. С : f7+ Кpf8 12. Сg5 Ke7 13. Ke5! С : d4 14. Сg6! d5 15. Фf3+ Cf5 16. С : f5 С : e5 17. Ce6+ Cf6 18. С : f6 gf 19. Ф : f6+ Кре8 20. Фf7X.

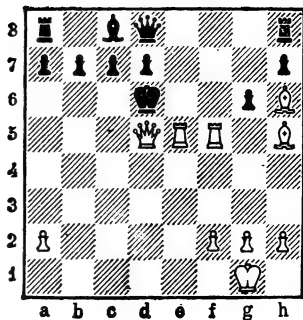
Жорстокий розгром!

У другій партії Греко його суперник не прийняв жертву тури, а зіграв 10... С : d4, намагаючись залучити слона до захисту. І в цьому випадку білі тріумфують: 11. С : f7+ Кpf8 12. Сg5 Cf6 13. Tae1. Тура лишилась живою і дала про себе знати: загрожує Те8+.

Діагр. 138



Діагр. 139



13. ...Ke7 14. Ch5 Kg6 15. Ke5! (ефектний хід!) 15... К : e5 16. Т : e5 g6 (іншого захисту від мата на f7 немає) 17. Ch6+ Сg7 18. Tf5+! Кре7 19. Te1 Ce5 20. T1 : e5+ Кpd6 21. Фd5X.

Усі білі фігури «перейшли кордон» (діаграма 139), усі взяли участь в атаці. Завершувальна позиція дає нам можливість відразу визначити, що армією білих командував досвідчений полководець.

### У ЧОМУ ПОЛЯГАЄ КРАСА ШАХІВ

Для людини, яка не знає шахів, маленькі фігурки — лише дерев'яні іграшки. Але думка людини оживляє їх, і вони, як маріонетки, розігрують прекрасні вистави. Це можуть бути трагедії, драми, навіть комедії. Шахіст надає фігуркам руху, і твориться диво — він сам стає глядачем. Він не знає, як усе закінчиться, хвилюється, радіє, дивується, захоплюється. Скромні дерев'яні фігурки можуть змусити його переживати найглибші людські почуття.

У цьому розділі ми ознайомимо вас із деякими багатствами скарбниці шахів. Ми навмисне підбрали такі приклади, які допоможуть зрозуміти й відчувати красу шахів. Оскільки завдання книжки — навчити грати в шахи, то приклади прості й повчальні. Ознайомлення з ними допоможе вам набути досвіду розігрувати початки, оцінювати позиції та знаходити варіанти для продовження партії.

### ДЕБЮТНЕ ВІДКРИТТЯ ДЖОАКІНО ГРЕКО

#### Партія № 1. ІТАЛІЙСЬКА ПАРТІЯ

Д. ГРЕКО

NN

**1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4.**

Останній хід білих, який дає змогу розвинути фігуру, безумовно відповідає принципам дебютного розвитку. Проте він дозволяє чорним без затруднень закінчити розвиток.

**3... Cc5 4. c3 Kf6 5. d4 ed 6. cd Cb4+ 7. Kc3.**

Винахід калабрійця Греко: білі прагнуть швидкого

розвитку й не шкодують заради цього пішаків. Чорні повинні захищатися дуже точно.

7... К : е4 8. 0—0 К : с3 9. бс С : с3.

Тактика чорних найпримітивніша, вони «їдять» усіх пішаків підряд і надто відстають із мобілізацією сил. Замість 8... К : с3 теорія рекомендує 8... С : с3 і на 9. бс — 9... d5.

10. Фb3.

Діаграма 138. Білі жертвують туру. Ця партія була зіграна в XVII столітті, тоді навіть сильні шахісти не знали ходу 10... d5, який дає чорним можливість успішно розмінатися на f6. А тепер чорні у темпі починають пішаківу атаку на королівському фланзі.

7... g7—g5! 8. Ch4—g3 h6—h5! 9. Kf3:g5.

Кращий захисний хід білих 9. h4, але й тоді після 9... Cg4 10. с3 Фd7 ініціатива на боці чорних.

9... h5—h4! 10. Kg5:f7 h4:g3! 11. Kf7:d8 Cc8—g4! 12. Фd1—d2 Kc6—d4! 13. Kb1—с3 Kd4—f3+! 14. g2:f3 Cg4:f3. Білі здалися.

Захисту від мата немає. Білі можуть лише відтягти розв'язку, граючи таким чином.

15. Cf7+ Кр:d8 16. Фh6 Т:h6 17. Ch5 Т:h5 18. h4 Т:h4, і на будь-який хід 19... Th1X.

## ДРУЖНИЙ ОРКЕСТР БІЛИХ ФІГУР

### Партія № 2. ГАМБІТ ЕВЕНСА

АРНУ ДЕ РИВ'ЄР

ЖУРНУ

ЗІГРАНА В ПАРИЖІ У 1848 р.

1. е4 е5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 4. b4 С:b4 5. с3 Ca5 6. d4 ed 7. 0—0.

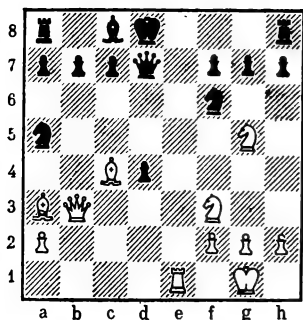
Так само, як у попередній партії, білі не зважають на втрати: вони прагнуть до швидкої мобілізації сил та відкриття ліній.

7... Kf6.

Чорні також поспішають вивести короля з центру в безпечне місце. Проте їхній хід не можна схвалити. Чому? Це ви побачите самі. Обережнішим був би хід 7... d6.



Діагр. 140



ти атаку, але безуспішно (діаграма 140).

**16. Ke5! K:b3 17. Ke:f7+ Ф:f7 18. K:f7+ Kpd7.**

Король має надію сховатися на полі c6 від удару тури, але йде **19. Cb5+! c6 20. Te7×**.

І знову всі фігури білих взяли участь в атаці, через те вона і виявилася нищівною.

**8. Ca3! d6 9. e5!**

Білі намагаються не дати змоги королю втекти з центру.

**9... de 10. Фb3 Фd7 11. Te1 e4 12. Kb2!**

Білі послідовно збільшують атакуючі сили.

**12... C:c3 13. K:e4 C:e1 14. T:e1 Kpd8 15. Keg5.**

Загрожує смертельний хід **16. K:f7+ 15... Ka5.**

Чорні намагаються ослабити

## БЕЗСМЕРТНА ПАРТІЯ

### Партія № 3. КОРОЛІВСЬКИЙ ГАМБІТ

**А. АНДЕРСЕН**

**Л. КИЗЕРИЦЬКИЙ**

ЗІГРАНА В ЛОНДОНІ У 1851 РОЦІ

**1. e4 e5 2. f4 ef 3. Cc4.**

Цей різновид королівського гамбіту має назву гамбіту слона. Найсильнішим продовженням для чорних теорія вважає тут **3... Kf6.**

**3... Фh4+.**

Спокусливо, звичайно, не дати білому королю рокіруватися, але вилазка ферзем передчасна.

**4. Kpf1 b5.**

Зустрічною жертвою чорні хочуть збити темп наступу суперника.

**5. C:b5 Kf6 6.. Kf3 Фh6.**

Останній хід чорних непослідовний. Спочатку вони, певно, хотіли грати **6... Фh5**, з темпом нападаючи на слона.

7. d3 Kh5.

Ось що спокусило чорних! Вони загрожують ходом 8... Kg3+.

8. Kh4 Фg5 9. Kf5 c6 10. g4 Kf6 11. Tg1!

Тонка й неочевидна жертва фігури. Білі сподіваються використати невдале положення чорного ферзя.

11... cb 12. h4 Фg6 13. h5 Фg5 14. Фf3.

Загрожує 15. С : f4 з виграшем ферзя.

14... Kg8 15. С : f4 Фf6 16. Кс3 Сс5 17. Kd5.

Початок надзвичайно ефектної комбінації.

17... Ф : b2 18. Cd6!

Заради атаки білі жертвують дві тури.

18... С : g1.

Ця партія згодом була скрупульозно проаналізована. В. Стейніц встановив, що 18... Ф : a1+ 19. Кре2 Фb2! залишало чорним деяку надію на порятунок.

19. e5!

Білі відволікають ферзя від захисту пішака g7.

19... Ф : a1+ 20. Кре2.

Загрожує мат — 21. К : g7+, і 22. Сс7. Чорні вирішили захистити пункт c7.

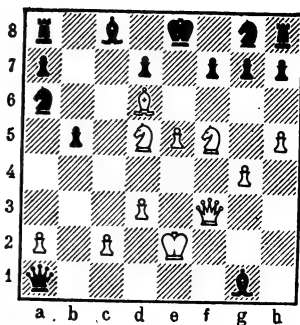
20... Ka6 (діаграма 141).

Далі йде матовий фінал.

21. К : g7+ Kpd8 22. Фf6+ К : f6 23. Се7×

Андерсен пожертвував рекордну кількість матеріалу: слона, дві тури та ферзя. Захоплені сучасники назвали цю партію «безсмертною».

Діагр. 141



## ПІД МУЗИКУ РОССІНІ

### Партія № 4. ЗАХИСТ ФІЛІДОРА

П. МОРФІ

КОНСУЛЬТАНТИ

ЗІГРАНА В ПАРИЖІ У 1858 РОЦІ

Шахові історики запевняють, що ця партія була зіграна в ложі Гранд-Опера під чарівну музику «Севільського цирульника» Россіні. Суперниками Морфі були герцог

Брауншвейгський і граф Ізуар. Шахова кар'єра американця Пола Морфі дивовижна: за два роки (1857—1859) він переміг усіх найкращих шахістів світу, а потім полишив шахи.

1. e4 e5 2. Kf3 d6.

Хід 2... d6 був запропонований французьким шахістом Філідором, і захист носить його ім'я.

3. d4 Cg4?

Філідор так не грав. Тут слід відповідати 3... Kd7 або 3... Kf6.

4. de C : f3 5. Ф : f3 de 6. Cc4.

Передчасний вивід чорного слона спричинив те, що білі випередили суперника в мобілізації сил.

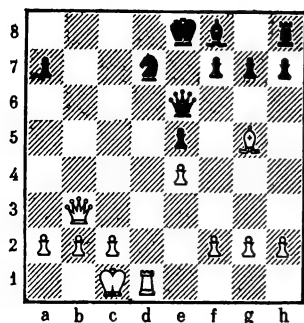
6... Kf6? (кращий хід тут був 6... Фе7, тепер білі завдають подвійного удару) 7. Фb3 Фе7 8. Kc3.

Звичайно, білі могли взяти пішака на b7, що після 8... Фb4+ призвело б до розміну ферзів. Морфі прагне атакувати короля, використовуючи перевагу в розвитку.

8... c6 9. Cg5 b5?

Коли суперник має перевагу в розвитку, треба поводити себе скромніше. Спроба перехопити ініціативу зазнає фіаско. Потрібно було грати 9... Фc7.

Діагр. 142



10. K : b5! cb 11. C : b5+ Kbd7 12. 0—0—0 Td8 13. T:d7!

Зверніть увагу на відмінність у положенні чорних і білих фігур: білі ціною тури ліквідують коня, захисника короля, і відразу підводять другу туру, а чорні не можуть підвести резерви.

13... T : d7 14. Td1 Фе6 15. C : d7+ K : d7 (діаграма 142). 16. Фb8+! K : b8 17. Td8X.

Ефектний фінал!

Ця партія викликає захоплення. У білих лишилося тільки дві фігури, у чорних — зайвий ферзь і кінь, але Давид переміг Голіафа. Саме Морфі показав на практиці важливість швидкого розвитку сил у відкритих позиціях...

## ПОЧЕСНА НІЧІЯ

### Партія № 5. ШОТЛАНДСЬКА ПАРТІЯ

О. АЛЬОХІН

ЕМ. ЛАСКЕР

ЗІГРАНА В МОСКВІ У 1914 РОЦІ

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. d4 ed 4. К : d4 Kf6 5. Kc3 Cb4 6. К : c6 bc 7. Cd3 d5 8. ed cd 9. 0—0 0—0 10. Cg5 Ce6!

Останнім ходом чорні зміцнили своє становище в центрі. Помилкою був би хід 10... Ce7 з-за 11. С : f6 С : f6 12. Фh5 з перевагою. Ось приблизний варіант: 12... g6 13. Ф : d5 Ф : d5 14. К : d5 С : b2 15. Tb1 Ce5 16. Tfel Cd6 17. Kf6+ Kpg7 18. Ce4, досягаючи матеріальної переваги.

11. Фf3 Ce7 12. Tfel h6.

Чемпіон світу, роблячи останній хід, не сподівався, що його молодий суперник може форсувати нічию комбінаційним способом. До складної гри вело продовження 12... Tb8 (діаграма 143).

13. С : h6! gh 14. Т : e6! fe.

Двома ходами білі повністю зруйнували стіни королівського замку, очищаючи шлях ферзю.

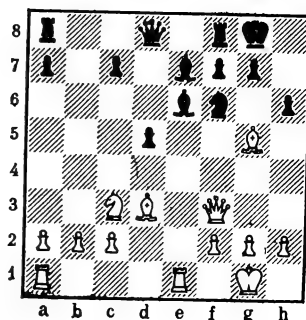
15. Фg3+ Kph8 16. Фg6.

Суть комбінації в цьому ході. Чорні не можуть захистити пішака h6 (16... Kg8 17. Фh7×) і тому беззахисні перед загрозою вічного шаху.

Розглянемо варіанти: 16... Фе8 17. Ф : h6 Kpg8 18. Фg5+ Kph8 (на 18... Kpf7 йде 19. Фg6×). Партнери погодились на нічию.

Граючи білими, не треба прагнути до швидкої нічиєї. Та ця нічия почесна: чорними грав великий Ласкер, чемпіон світу, а білими — молодий Альохін, на якого чекало блискуче майбутнє, він теж став чемпіоном світу і вражав шаховий світ неперевершеними комбінаціями.

Діагр. 143



# КОРОЛЬ ПРЯМУЄ НАЗУСТРІЧ ДОЛІ

## Партія № 6. ГОЛЛАНДСЬКИЙ ЗАХИСТ

ЕМ. ЛАСКЕР

Д. ТОМАС

ЗІГРАНА В ЛОНДОНІ У 1911 РОЦІ

1. d4 f5 2. Kf3 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7.

Чорні безтурботно сприйняли намір білих захопити центр. Правильним продовженням було 4... d5.

5. C : f6 C : f6 6. e4 fe 7. K : e4 b6 8. Cd3 Cb7 9. Ke5.

Задум білих неважко розгадати — вони приготувалися до атаки на королівському фланзі.

9... 0—0.

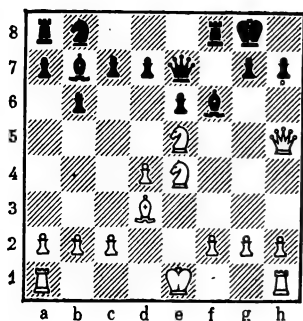
Загрожувало 10. Фh5+, і чорні, рокірувавши, вирішили, що все гаразд. Проте вилазка ферзем навіть без ша-ху дуже небезпечна.

10. Фh5! Фе7.

Чорні відводять загрозу — 11. K : f6+ gf — і пішак h7 виявляється під захистом. Та, уникнувши однієї небезпеки, вони не помітили іншої, більш замаскованої. Від мата захищав хід 11... C : e5, і комбінація 12. Kf6+? не вийшла через 12... T : f6!

Чи можете ви повірити, що чорний король через кілька ходів опиниться на полі g1 і дістане там мат? Така фантазія нікому не прийде в голову. Але на шахівниці трапляються неймовірні пригоди (діаграма 144).

Діагр. 144



11. Ф : h7+!! Kp : h7 12. K : f6++.

Страшний подвійний шах, від якого не можна сховатися, а можна лише втекти. Але куди? Назад дороги немає: 12... Kph8 приводить до ефектного мата двома кінями — 13. Kg6X. Доводиться йти назу-стріч долі.

12... Kph6 13. Keg4+ Kpg5 14. h4+.

Тут була й інша можливість красивого виграшу: 14. f4+ Kp : f4 15. g3+ Kpf3 16. 0—0X!; другий варіант —

15... Kpg5 16. h4×; третій варіант — 14. f4+ Kph4  
 15. g3+ Kph3 16. Cf1+ Cg2 17. Kf2×!  
 14... Kpf4 15. g3+ Kpf3.

Король чорних сам прийшов на місце загибелі. Тепер білі можуть вибирати, як завершити партію. Найшвидше було 16. Kpf1 з неминучими матовими загрозами. Білі вирішили обійтись без тихих ходів.

16. Ce2+, Kpg2 17. Th2+ Kpg1 18. 0—0—0×.

Можна не сумніватися, що всі ходи після жертви ферзя були розраховані білими. Партія гідна подиву!

## ЦІНА ОДНОГО ПРОМАХУ

### Партія № 7. ДЕБЮТ ЧОТИРЬОХ КОНЕЙ

Х. Р. КАПАБЛАНКА

Г. СТЕЙНЕР

ЗІГРАНА В ЛОС-АНДЖЕЛЕСІ У 1933 РОЦІ

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Kc3 Kf6 4. Cb5 Cb4 5. 0—0 0—0  
 6. d3 d6 7. Cg5.

Стоп! Далі наслідувати ходи білих небезпечно: 7... Cg4 8. Kd5! Kd4? 9. K:b4 K:b5 10. Kd5 Kd4 11. C:f6 C:f3 12. Фd2! Фd7 (на 12... gf йде 13. Фh6!) 13. Ke7+ Kph8 14. C:g7+ 15. Фg5+ Kph8 16. Фf6×.

7... C:c3 8. bc Ke7.

Здвоєння пішаків по лінії «f» після 9. C:f6 gf чорні не бояться — вони сподіваються використати відкриту лінію «g» для атаки на короля.

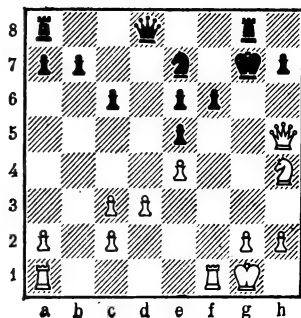
9. Kh4 c6 10. Cc4 Ce6?

Дивно, що такий звичайнісінький на вигляд хід веде за собою неминучу поразку. Звичайно, щоб розгадати це, потрібен дар Капабланки (чемпіон світу з 1921 по 1927 рік)!

Вдалим продовженням було 9... d5.

11. C:f6! gf 12. C:e6 fe 13. Фg4+ Kpf7 14. f4! Відбувається відкриття ліній для атаки на короля. 14... Tg8 15. Фh5+ Kpg7 16. fe de (діаграма 145).

Діагр. 145



17. Т : f6! Кр : f6 18. Tf1+ Kf5 19. К : f5 ef 20. Т : f5+ Кре7 21. Фf7+ Кpd6 22. Tf6+ Крс5 23. Ф : b7!

Загрожує 24. Фb4X.

23... Фb6.

Чорний ферзь захищає пункти c6 і b4 від матуючих ударів — перевантаження!

24. Т : c6+! Ф : c6 25. Фb4X.

Капабланка переміг у властивій для нього вишуканій манері.

Ця партія вчить нас бути обережними в дебюті: маленький промах призводить до великої біди.

## ЗАЛІЗНА ХВАТКА

### Партія № 8. ФЕРЗЕВИЙ ГАМБІТ

М. БОТВИННИК

М. ВІДМАР

ЗІГРАНА В НОТІНГЕМІ У 1936 РОЦІ

1. c4 e6 2. Kf3 d5 3. d4.

З невеликою перестановкою ходів створився звичайний ферзевий гамбіт.

3... Kf6 4. Кс3 Се7 5. Cg5 0—0 6. e3 Kbd7 7. Cd3 с5 8. 0—0 cd 9. ed dc 10. С : c4.

У результаті дебютних ходів білі мають ізольованого пішака, та цей недолік компенсується більш вільним й активним розміщенням фігур.

10... Kb6 11. Сb3 Cd7 12. Фd3.

При нагоді білі можуть створити відомий нам механізм — Фd3 і Сс2.

12... Kbd5 13. Ke5 Сс6 14. Tad1 Kb4.

Недоречно активність. Треба було думати про захист.

15. Фh3 Cd5 16. К : d5 Kb : d5.

У таких ситуаціях, захищаючись від атаки, завжди корисні розміни, тому правильним був: 16... Kf : d5.

17. f4 Тс8 18. f5.

З неухильною послідовністю Ботвинник проводить свою ідею — відкриття ліній на королівському фланзі для атаки.

18... ef 19. Т : f5 Фd6. Діаграма 146.

Тепер Ботвинник точно розрахованою комбінацією закінчує свою стратегію. Від негайного розгрому чорних рятував хід 19... Тс7.

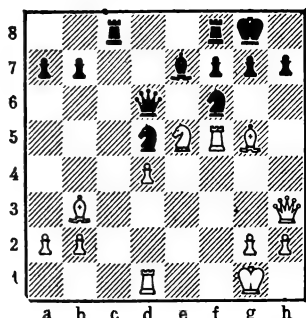
20. К : f7! Т : f7 (не годилося 20... Кр : f7 з-за 21. С : d5+)  
 21. С : f6 С : f6 22. Т : d5 Фс6  
 23. Тd6.

Обережними треба бути не лише в дебюті. Тут запрошувався хід 23. Тс5, але він не годився через 23... С : d4+.

23... Фе8 24. Тd7. Чорні здалися.

Незначну дебютну перевагу Ботвинник послідовно нарощував, не даючи партнеру вислизнути й підкоряючи його своїй волі. Комбінація прозвучала як фінальний акорд. Вона була підготовлена всією попередньою грою.

Діагр. 146



## ПЕРЕМАГАЄ ЛОГІКА

### Партія № 9. ІСПАНСЬКА ПАРТІЯ

В. СМІСЛОВ

М. ЕЙВЕ

ЗІГРАНА В МОСКВІ У 1948 РОЦІ

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 К : e4  
 6. d4 b5 7. Cb3 d5 8. de Ce6 9. Фе2.

За старих часів тут грали 9. c3.

9... Kc5 10. Тd1.

Білі поспішають атакувати центрального пішака d5.

10... К : b3.

Хід природний, але не найкращий, Правильне продовження — 10... Ce7.

11. ab Фс8 12. c4!

Білі жертвують пішака, відкриваючи лінію. Перевага в розвитку надає їм небезпечну атаку.

12... dc 13. bc С : c4 14. Фе4 Ke7 15. Ka3!

Цей сильний хід, напевно, пройшов повз увагу чорних. Слон не може втекти, бо К : b5. Тому замість 14... Ke7 краще було грати 14... Kb4.

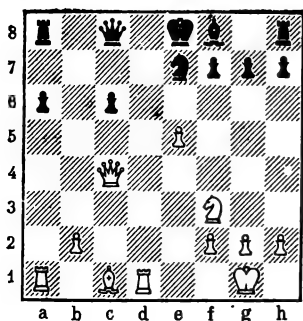
15... c6 16. К : c4 bc 17. Ф : c4.

Саме час підсумувати. Матеріальну рівність поновлено, чорний король застряв у центрі (діаграма 147).

17... Фb7.



Діагр. 147



На 17... Фе6 була можлива комбінація: 18. Т : а6 Ф : с4 19. Т : а8+ Кс8 20. Т : с8+ Кре7, 21. Тс7+ Кре6 (21... Кре8 22. Сg5) 22. Т : с6+! Ф : с6 23. Кd4+, і білі виграють.

18. е6! f6 19. Тd7 Фb5 20. Ф : b5.

Білим немає сенсу ухилитися від ендшпілю. Завдяки блискучому розвитку вони відразу досягають матеріальної переваги.

20... cb 21. Кd4 Тс8 22. Се3 Кg6 23. Т : а6 Ке5 24. Тb7 Сс5 25. Кf5 0—0 26. h3! Чорні здалися, бо на 26... С : е3 йде 27. Ке7+, а на 26... g6 — 27. Kh6+ Кph8 28. С : с5 Т : с5 29. Та7.

Ясна і точна гра Сміслова привела до перемоги.

### СТРИБОК «ТИГРА»

#### Партія № 10. ФЕРЗЕВИЙ ГАМБІТ

Т. ПЕТРОСЯН

А. ТОЛУШ

ЗІГРАНА В МОСКВІ У 1950 РОЦІ

1. Кf3 Кf6 2. с4 е6 3. Кс3 5 d4. d4 с6 5. cd ed.

Перестановка ходів сприяла виникненню однієї з позицій, звичайних для ферзевого гамбіту. Як правило, вона з'являється так:

1. d4 d5 2. с4 е6 3. Кс3 Кf6 4. Кf3 с6 5. cd ed.

6. Фс2 Cd6.

Останній хід чорних заслуговує на осуд. У таких позиціях білі звичайно виводять слона на g5. Щоб нейтралізувати скутість коня, чорним слід було обмежитися скромним розвитком слона на е7.

7. Сg5 0—0 8. е3 Сg4.

Чорні не відчують небезпеки, що насувається, і продовжують робити недоречні «активні» ходи.

9. Ке5 Ch5.

Ви бачите, до чого прагнуть чорні? Вони хочуть перевести слона на g6, щоб захистити пункт h7 від атаки ферзя і слона білих (діаграма 148).

10. f4.

Білі не тільки зміцнили положення коня в центрі, а й докорінно знищили задум чорних: на 10... Сg6 буде хід пішака на f5, починається полювання на слона (11... Ch5 12. g4).

**10... Фа5.**

Відхід ферзя вимушений — загрожувало 11. g4 і 12. f5, виграючи фігуру.

**11. Cd3 h6.**

Чорні виводять з-під удару пішака h7. Цілком закономірна дія, проте над чорним королем збираються такі хмари, що вже не до пішаків. Ходом 11... Ke4 чорні могли віддати пішака. 12. С : e4 de 13. Кс4 Фс7 14. К : d6 Ф : d6 15. Ф : e4.

Ціною пішака було б відведено головну загрозу від чорного короля.

**12. С : f6 gf 13. g4!**

Чорні зберегли матеріальну рівність, але, очевидно, це тепер їх не втішає. Лінії на королівському фланзі неминуче відкриваються, по них кидаються в атаку білі фігури. Королю буде кепсько: стіни замку зруйновані, а захисників поблизу обмаль.

**13... fe 14. fe! Се7 15. 0—0—0!**

Білі не поспішали з рокіровкою, вони чекали нагоди рокіруватися в довгу сторону, і тепер рокіровка — це не оборонний хід, а сильне продовження атаки на короля. Білі навіть не стали витрачати часу на взяття слона — все одно він не втече від них.

Перевірте варіант: 15... Сg6 16. С : g6 fg 17. Ф : g6+ Кph8 18. Ф : h6+ Кpg8 19. Фе6+ Кph8 (19... Tf7 20. Tdf1, виграючи туру) 20. Ф : e7 з трьома зайвими пішаками у білих.

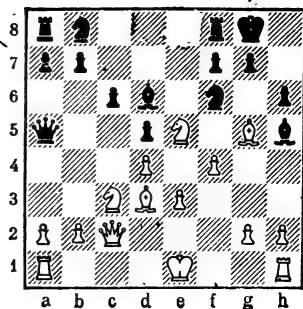
**15... Сg5 16. gh Кph8.**

Чорні не мають часу захопити здобич: 16... С : e3+ 17. Кpb1 Кph8 18. Фе2 С : d4 19. Фg4 С : c3 20. Фf5, і від мата немає захисту.

**17. Фf2 f5.**

Іншого способу захисту від вторгнення ферзя на f5 не було.

Діагр. 148



**18. h4 Ce7 19. Фf4.** Чорні здалися.

Чи не рано? Давайте розберемося. Загрожує 20. Ф:h6+ Kpg8 21. Tg1+ Kpf7 22. Фg6X. Пішака h6 можна захистити тільки ходом 19... Kph7, а тоді 20. С:f5+ Т:f5 21. Ф:f5 Kph8 22. Tg1 зі швидким матом.

Тігран Петросян — шахіст позиційного стилю. Він не прагне атакувати короля, а віддає перевагу позиційному маневруванню, нагромадженню незначних переваг.

Але ця партія показує, що «тигра» краще не дражити.

## АТАКА — ЙОГО СТИХІЯ

### Партія № 11. ЗАХИСТ КАРО — КАНН

М. ТАЛЬ

Г. ФЮШТЕР

ЗІГРАНА В ПОРТОРОЖЕ У 1958 РОЦІ

**1. e4 c6 2. d4 d5 3. Kc3 de 4. К:e4 Kbd7 5. Kf3.**

Звичайний розвиваючий хід. Ви знайомі з ходом-пасткою — 5. Фе2 в надії на 5... Kgf6 оголосити мат ходом 6. Kd6. Проте для майстрів пастка надто прозора. Після 5... Kdf6 або 5... e6 білі нічого не досягають.

5... Kgf6 6. К:f6+ К:f6 7. Сс4 Cf5. Зв'язка коня ходом 7... Сg4 була б удаваною: після 8. С:f7+ Kpf7 9. Ке5+ білі розв'язувались би з вигодою для себе.

**8. Фе2.**

Білі мають намір рокіруватися в довгу сторону.

**8... e6 9. Сg5 Ce7 10. 0—0—0 h6 11. Ch4 Ke4.**

Чорні не рокірували в коротку сторону, побоюючись атаки. Вони вирішили розмінами ослабити можливий натиск білих.

**12. g4!**

Несподівано й дотепно. Перевірте варіанти:

а) 12... С:g4 13. С:e7 С:f3 14. Ф:f3.

б) 12... С:h4 13. gf ef 14. К:h4 Ф:h4 15. f3.

Слону доводиться відступати.

**12... Ch7 13. Сg3 К:g3 14. fg!**

Білі відкривають лінію «f» для майбутніх дій.

**14... Фс7 15. Ке5 Cd6 16. h4.**

Чорним ніяк не вдається евакуювати свого короля. На коротку рокіровку йде 17. g5, а на довгу — хід 18. К:f7! Тому чорні вирішили прогнати коня, а потім рокірувати в довгу сторону. Втрата пішака e6 їх не лякала, бо взамін вони «ласували» пішаком g3.

**16... f6 17. С:e6!**

Екс-чемпіон світу Михайло Таль ніколи не втратить можливості взяти короля суперника «на мушку».

17... fe 18. de Ce7.

Чорним жаль було розлучитися з фігурою після 18... С : e5 19. The1, але тепер вони потрапляють із вогню та в полум'я.

19. Thf1.

Загрожує 20. Cf7+ Kpf8 21. Cg6+ Kpg8 22. Фс4 з матом.

19... Tf8 20. Т : f8+ С : f8 21. Фf3!

Чорні зв'язані по руках і ногах. Не можна грати 21... Td8 з-за 22. Т : d8+, а загрожує 22. Фb3.

21... Фе7 22. Фb3.

Готовий новий удар. 23. Cd7+ Ф : d7 24. Т : d7 Кр : d7 25. Ф : b7+.

22... Tb8 23. Cd7+.

Білі приступають до «збирання врожаю».

23... Ф : d7 24. Т : d7 Кр : d7 25. Фf7+ Ce7 26. e6+ Kpd8.

26... Kpd6 після 27. Фf4+ вело до втрати тури.

27. Ф : g7.

Чорні мають туру і двох слонів за ферзя. Цього достатньо для продовження партії. Та на лихо — одного слона вони відразу ж втрачають. Перевірте самі. Чорні побачили втрату слона й здалися.

## ІСПАНСЬКИЙ ЛАБІРИНТ

### Партія № 12. ІСПАНСЬКА ПАРТІЯ

Е. ГЕЛЛЕР

Б. СПАСЬКИЙ

ЗІГРАНА В МОСКВІ У 1964 РОЦІ

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 d6 5. 0—0 Cg4 6. h3 Ch5 7. c3 Kf6 8. d4 b5 9. Cb3 Ce7.

Ми навмисне не коментуємо початкових ходів. Іспанська партія — складний дебют з багатьма різними варіантами. Останнім ходом чорні могли після 9... С : f3 10. Ф : f3 ed виграти пішака, проте тоді білі мали б блискучий розвиток з можливостями атаки на королівському фланзі.

10. Ce3 0—0.

Знайдіть самі подвійний удар, який перешкоджає чорним взяти пішака на e4.

# 11. Kbd2 d5.

Суперники закінчили розвиток, і чорні негайно розпочинають активні дії в центрі.

## 12. g4 Cg6 13. de.

У лабіринті варіантів може заблукати й гросмейстер. Лише в результаті аналізу встановили, що треба було грати 13. К : е5 й ініціатива зберігалася за білими.

## 13... К : е4 14. Kb1.

Пішак d5 атакований двічі, його захистити неможливо.

## 14... Фс8!

Виявляється, Б. Спаський усе передбачив. Втрата пішака чорним не страшна. На 15. С : d5 йде неприємне 15... Td8, і якщо 16. С : c6, то 16... Т : d1 17. Т : d1 h5! з атакою. А на 15. Ф : d5 чорні грають 15... Ка5 16. Фd1 Td8 і також h5. Ослаблення позиції рокіровки дається взнаки.

## 15. Kd4 К : е5 16. f4.

Над чорними зібралися нові хмари, та вони не страшні.

## 16... c5! 17. fe cd 18. cd Фd7.

Перша сутичка закінчилася. Матеріально сили рівні. Ініціативу мають чорні.

## 19. Kd2 f6 20. Tac1 Kph8 21. Cf4 fe 22. С : е5 Cg5! 23. Tc7.

Становище чорних здається жахливим, але йде: 23... Ф : c7!

Запланована жертва ферзя.

## 24. С : c7 Ce3+ 25. Kpg2 К : d2 26. Т : f8+ Т : f8.

І ось її результат. Король білих один проти всіх чорних фігур.

## 27. С : d5 Tf2+ 28. Kpg3 Kf1+ 29. Kph4 h6 30. Cd8 Tf8.

Від загрози 31... Cf2+ немає належного захисту, тому білі здалися.

### ФЕЙСРВЕРК КОМБІНАЦІЯ

#### Партія № 13. ЗАХИСТ ГРЮНФЕЛЬДА

Д. БІРН

Р. ФІШЕР

ЗІГРАНА В НЬЮ-ЙОРКУ У 1956 РОЦІ

## 1. Kf3 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7 4. d4 0—0 5. Cf4 d5.

Характерна для сучасних шахів манера розігрування дебюту — партнери до певного часу приховують свої

справжні наміри. Лише тепер можна сказати, що розіграваний захист Грюнфельда — до цього моменту його маскував порядок ходів. Здебільшого ця позиція виникає після 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5 4. Kf3 Cg7 5. Cf4 0—0.

**6. Фb3.**

Виводячи ферзя, білі захищають пішака й посилюють тиск на центр. Проте, як відомо, рано розвинутий ферзь сам може легко стати об'єктом нападу.

**6... dс 7. Ф : c4 c6 8. e4 Kbd7.**

Цей спокійний розвиток ходу не відповідає стилю вибраного чорними початку. Слід було використати позицію ворожого ферзя, щоб перехопити ініціативу таким способом: 7... b5 8. Фb3 Фа5 із загрозою 9... b4.

**9. Td1 Kb6 10. Фc5 Cg4 11. Cg5?**

Граючи так, білі намагаються не допустити відскоку коня f6 на d7. Проте хід цей поганий не лише тим, що створює незабезпечене положення фігур. Звичайно, Д. Бірн не розраховував усіх його наслідків і навряд чи сподівався, що тринадцятирічний хлопчак здатний влаштувати такий комбінаційний фейерверк.

**11... Ka4!!**

Грім серед ясного неба! Юний Фішер зумів побачити вади в позиції білих і ефектним ударом негайно ставить суперника в критичне становище.

**12. Фа3.**

Після 12. K : a4 K : e4 13. Фc1 Фа5+ чорні відіграють фігуру, залишаючись із матеріальною перевагою.

**12... K : c3 13. bc K : e4 14. C : e7 Фb6.**

Холоднокровна відповідь. Якщо білі приймуть жертву якості — 15. C : f8, то після 15... C : f8 16. Фb3. K : c3! їхня позиція моментально розвалюється.

**15. Cc4.**

Бірн ніяк не може змиритися з думкою, що юний партнер його так вправно перегравав. Він прагне ускладнити гру, але потрапляє із вогню та в полум'я.

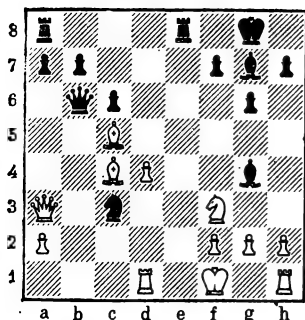
**15... K : c3!**

Знову точно розрахований удар. Якщо тепер 16. Ф : c3 Tfe8 17. C : f7+ (17. Фе3 Фc7) 17... Kp : f7 18. Kg5+, то 18... Kp : e7 19. 0—0 C : d1 20. T : d1 Фb5, і чорні відбивають атаку.

**16. Cc5 Tfe8+ 17. Kpf1.**

Білі чекають відступу коня на b5, щоб відповісти комбінацією 18. C : f7+! Kp. f7 19. Фb3+ Ce6 20. Kg5+,

Діагр. 149



Кpg8 21. К : е6, але їх зустрічає нова несподіванка.

17... Се6!! (див. діаграму 149).

Чорні жертвують ферзя. Як зазначали спеціалісти, у гострій тактичній боротьбі одинадцятий чемпіон світу часто намагається спростувати задуми суперників неочевидними проміжними ходами.

18. С : b6..

Кращого немає. Якщо 18. С : е6, то 18... Фb5+ 19. Кpg1

Ke2+ 20. Kpf1 Kg3++ , і білі дістають мат. А на 18. Ф : c3 йде 18... Ф : c5!

18... С : c4+ 19. Kpg1 Ke2+ 20. Kpf1 К : d4 21. Kpg1 Ke2+ 22. Kpf1 Kc3+ 23. Kpg1 ab 24. Фb4 Ta4 25. Ф : b6 К : d1.

Кінь чорних добре попрацював: за ферзя вони мають туру й двох коней. Такої переваги в цій позиції цілком достатньо для перемоги. Найближчий шлях до мети — організація фігурної атаки на короля.

26. h3 Т : a2 27. Kph2 К : f2 28. Te1 Т : e1 29. Фd8+ Cf8 30. К : e1 Cd5 31. Kf3 Ke4 32. Фb8 b5 33. h4 h5 34. Ke5 Kpg7.

Нарешті в атаку включається і чорнопільний слон.

35. Kpg1 Cc5+ 36. Kpf1 Kg3+ 37. Kpe1 Cb4+.

Чорні вибрали форсований шлях. Вело до мата і 37... Cb3.

38. Kpd1 Cb3+ 39. Kpc1 Ke2+ 40. Kpb1 Kc3+ 41. Kpc1 Tc2X.

Чорні провели всю партію з величезною енергією. Сам Р. Фішер вважає цю партію однією з найкращих.

## ВОГНЕМ І МЕЧЕМ

### Партія № 14. СТАРОІНДІЙСЬКИЙ ПОЧАТОК

Л. ПОРТИШ

А. КАРПОВ

ЗІГРАНА В МОСКВІ У 1977 РОЦІ

1. Kf3 Kf6 2. g3 b6 3. Cg2 Cb7 4. 0—0 e6 5. d3.

Білі до цього моменту приховували свої дебютні плани, а зараз показали, що вони мають намір здійснити староіндійське шиккування.

Вони грають.

**5... d5 6. Kbd2 Kbd7.**

Цікава думка. Після звичайного 6... Се7 білі можуть зіграти 7. е4! де 8. de, якщо тепер 8... К : е4?, то 9. Ке5! Кd6 10. С : b7 К : b7 11. Фf3! з подвійним ударом на b7 і f7. Хід у партії виключає таку можливість.

**7. Te1.**

Так білі готують просунення е2—е4. Можна було зіграти й негайно 7. е4, але після 7... de 8. Kg5 Кс5 9. К : е4 Кf : е4 чорні не мають ніяких ускладнень.

**7... Сс5! 8. с4.**

Розвиток слона на с5 збентежив білих, і вони відмовляються від задуманого раніше плану. А тим часом 8. е4 було можливе. Наприклад: 8... de 9. Kg5 е3 10. fe С : g2 11. Кр : g2. Кd5 12. Кd : е4 з непоганою грою в білих. Відмова від просування пішака «е» робить хід турою на е1 зайвим.

**8... 0—0 9. cd ed 10. Kb3.**

Білі остерігаються слона на с5 й вирішують його прогнати.

**10... Сb4!**

Нагадуючи білим про невдалий маневр тури на е1, чорні виграють дорогоцінний час.

**11. Cd2 а5.**

Чорні мали непогану гру й після розміну слонів, але А. Карпов прагне підтримати напруження.

**12. Kbd4 Te8 13. Tc1 с5 14. Kf5.**

Кінь білих перейшов через демаркаційну лінію сам, без підтримки решти сил. Тепер білі повинні пильно стежити за тим, щоб «висяча» позиція коня не дала можливості чорним використати цей мотив.

**14... Kf8 15. d4.**

Хід думок білих можна зрозуміти. Загрозувало просування чорного пішака на d4, що заважало грі. Однак тепер Л. Портіш віддав поле е4 чорним, і чемпіон світу негайно цим скористався.

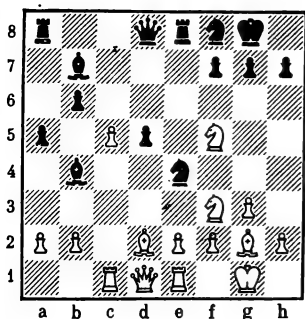
**15... Ке4! 16. dc?**

Білі стояли перед важкими проблемами. Вони роблять спробу послабити натиск чорних у центрі, але на мить забули про свого «висячого» коня. Обов'язковим продовженням було 16. а3, бо тепер чорні штовхають суперника на край прірви. (див. діаграму 150).

**16... К : d2 17. К : d2 Фg5!**



Діагр. 150



Подвійний удар! Обидва коні під боєм. Спроба ходом 18. Ке3 виплутатися не вдається через 18... Т:е3! 19. а3 С:d2 20. Ф:d2 Т:g3 з вирішальною матеріальною перевагою.

18. Кd6.

Сміливість відчаю. Білі намагаються на подвійний удар відповісти подвійним ударом.

18... С:d2.

Тут Л. Портіш довго розраховував різні варіанти, прагнучи продовження, але даремно.

19. К:b7 С:e1 20. Ф:e1 Т:e2!

Новий удар!

21. Ф:e2 Ф:c1+ 22. Фf1 Фd2!

Завершувальна тонкість: захищено важливого пішака d5 і поле c1, куди загрожують вторгнутись чорна тура.

23. cb.

На 23. c6 до перемоги вело 23... Тc8 24. Фb5 Фc1+ і 25... Ф:c6.

23... Тc8. Білі здалися...

Загрожує 24... Тc1, якщо ж 24. Фb5, то 24... Тc2!, і загроза мата змушує ферзя безславно повернутися на f1.

Чемпіон світу довів свою перевагу над досвідченим суперником і в позиційній грі, і в тактиці.

### МАШИНА ОБІГРУЄ МАШИНУ

Наступна партія не належить до кращих зразків шахового мистецтва. Проте може бути цікавою для читача: вона зіграна між електронно-обчислювальними машинами Радянського Союзу та Сполучених Штатів Америки.

Те, що машина може грати в шахи, тепер уже нікого не дивує. У багатьох країнах створено програми для таких змагань. Партії між машинами дозволяють дати порівняльну оцінку програмам, що їх розробили вчені, з'ясувати можливості електронно-обчислювальних машин.

**1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Kc3 Cc5.**

Цікаво, що дебют машини розіграли цілком за теорією. Правда, останній хід не можна вважати сильним через наступну репліку білих. Менше зобов'язував би хід 3... Kf6.

**4. K : e5.**

Зіграно грамотно. Білі тимчасово жертвують фігуру, щоб потім з позиційною вигодою її відіграти.

**4... K : e5.**

Гірше 4... C : f2+ 5. Kp : f2 K : e5 6. d4, і сильний центр білих цілком компенсує їх за тимчасову незручність — утрату рокіровки.

**5. d4 Cd6 6. de C : e5 7. f4.**

Білі поводяться агресивно. Не зважаючи на ослаблену пішакову позицію, вони послідовно здійснюють план захоплення центру.

**7... C : c3+ 8. bc Kf6 9. e5 Ke4 10. Фd3.**

Знову розумний хід. Білі поєднують атаку з захистом від шаха ферзем на h4. І все ж таки майстер тут зіграв би ще сильніше — 10. Фd5!

Тепер не становить небезпеки ні 10... K : c3 з-за 11. Фс4, ні 10... Фh4 з-за 11. g3 K : g3 12. hg, і тура h1 під захистом ферзя. Чорним довелося б захищатися ходом 10... f5.

**10... Kc5.**

Це блукання самотнім конем до добра не доводить. Продовжуючи 10... d5, чорні ще могли зберегти рівновагу.

**11. Фd5 Ke6? 12. f5 Kg5??**

Зіграно ніби по-людськи. Кажуть, що людям властиво помилятися. Часто в шахістів один невдалий хід веде за собою другий. Гнів, невдоволення собою через помилки — не найкращі помічники в грі. Здавалось би, машини не підвладні емоціям. Проте в цій зустрічі американська машина, опинившись у скрутній ситуації, «рознервувалась». Одна помилка потягла за собою інші. А можливо, усе тут простіше. Можливо, вона ще просто погано грає в шахи!

**13. h4!**

Саме так! Тепер чорні втрачають фігуру. У партіях

майстрів це рівноцінне програшу. Та, може, у машин, як у шахістів-початківців, інакше?

13... f6.

Дає змогу білим красиво завершити боротьбу.

14. hg fg 15. T : h7!

Браво! Ефектно, хоч і нескладно. Білі жертвують туру, але взяти її не можна, бо йде мат за два ходи. Перевірте.

15... Tf8 16. T : g7 c6 17. Фd6 T : f5 18. Tg8+ Tf8 19. Ф : f8×

Фінальну атаку машина провела бездоганно.

## ПЕРШИЙ ЧЕМПІОН СЕРЕД МАШИН

### Партія № 16. ІСПАНСЬКА ПАРТІЯ

«КАЙССА», СРСР

«ФРАНЦ», АВСТРІЯ

Перший чемпіонат світу серед електронних обчислювальних машин відбувся в 1974 році в Стокгольмі. У ньому виступали тринадцять програм із восьми країн. Виграла всі зустрічі й стала першим чемпіоном світу серед машин програма на ім'я «Кайсса» (на честь музи шахів Кайсси). Цю програму розробила група радянських математиків під керівництвом В. Арлазарова.

Наводимо партію «Кайсси» з цього змагання.

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 d6.

Чому чорні вибрали скромний захист Стейніца? Можливо, у програму машини заклали думку про захист центрального пішака?

4. d4 ed 5. Ф : d4.

Машина прагне швидше розвинути фігури й «бачить», що кінь c6 зв'язаний.

5... Ke7.

Здебільшого тут грають 5... Cd7.

6. 0—0 f6.

Цей хід пояснити важко. Проте цікаво, що надалі машина знайшла йому застосування.

7. Cf4 Ce6 8. Kc3 Фc8.

Ходом 8... а6 чорні могли вирівняти гру, однак у них складніші задуми.

9. Tad1 Cf7.

Оригінальна ідея. Такий хід відкриває дорогу ферзю до поля g4.

# **10. Фb4.**

Людина визнала б цей хід незграбним, проте він має деякий сенс — на 10... Фg4 білі сподіваються взяти слон на с6, після чого чорним доведеться взяти пішаком.

**10... аb! 11. С : с6+ К : с6 12. Фа4.**

Білі пожинають плоди свого десятого ходу. Їхній ферзь у небезпеці. Правильною була тут відповідь 12. Фа3, і, якщо 12... d5, то 13. Фа4!, наприклад: 13... b5 14. К : b5! ab 15. Ф : b5 Фа6 16. Ф : а6 Т : а6 17. ed. За фігуру білих — достатня компенсація. Проте такий довгий і нефорсований варіант машині поки що не під силу.

**12... b5 13. Фа3 d5! 14. b4 С : b4 15. Фb2 de 16. Tfe!**

Дотепно! Білі ставлять перед суперником нові завдання. Після 16: К : e4 0—0 вони залишалися без пішака.

**16... f5.**

Жадоба, виявляється, губить не тільки людей! Не бажачи втрачати частину завойованого матеріалу, чорні дуже ризикують. А тим часом, віддавши одного пішака — 16... 0—0 17. Т : e4 Сс5, вони зберегли блискучі шанси на успіх.

**17. Ке5.**

Можливо, що найрішучішим продовженням було 17. К : e4! з атакою в дусі Михайла Таля.

Ось приблизний варіант: 17... fe 18. Ф : g7 Tg8 19. Т : e4+ Се7 20. Фс3. Проте хід білих у партії також досить переконливий.

**17... К : e5 18. С : e5 С : c3 19. С : c3.**

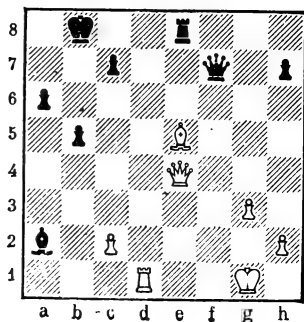
Значно сильніше 19. Ф : c3 із загрозою 20. Фс6+, але машина, очевидно, вирішила, що важливіше усунути слона з лінії «е».

**19... Tg8 20. f3 Фb7 21. С : g7.**

Машина не змогла розрахувати, що перед тим, як взяти на g7, треба було обов'язково попередньо розмінятися на e4. 21. fe fe 22. С : g7 Фb6+ 23. Kph1 Фg6 24. Фе5+ Се6 25. Ф : e4 з розмінами і приблизно однаковим ендшпілем. І тепер шанси переходять на бік чорних.

**21... Фb6+ 22. Cd4.**

Діагр. 151



Якщо 22. Kph1, то 22... Фg6 23. fe f4 24. Фе5+ Се6, і чорні виграють.

22... Фg6 23. g3 0—0—0 24. fe fe 25. Cf6 Td5 26. T : d5 C : d5 27. Фе5 Фf7 28. Td1 C : a2.

Це взяття не було необхідним. Надійніше було 28... с6.

29. Ф : e4 Kpb8 30. Се5 Те8? (Діаграма 151).

Веде до негайного програшу.

31. Фс6! Фg6.

Захисту немає. І після кращого 31... Tf8 білі досягають перемоги шляхом 32. Фb6+ Kрс8 33. Ф : a6+ Kpb8 34. Ф : b5+.

32. Ф : c7+ Кра8 33. Td7 Фf5 34. Фс6X.

### ШІСТЬ ВАРІАЦІЙ НА ОДНУ ТЕМУ

У всіх розглянутих партіях в якийсь момент доля бою вирішувалася гарною несподіваною комбінацією. Звичайно, комбінація виникає не в кожній партії. Інколи події розвиваються звичайним шляхом. Тому люди, яких у шахах приваблює не стільки процес боротьби, скільки краса думки, створення ефектних комбінацій, дотепних варіантів, із захопленням займаються особливим видом шахової творчості — складанням задач та етюдів.

Задачі — це штучно складені позиції, в яких потрібно дати мат за точно визначену кількість ходів. Етюди — такі позиції, де треба або виграти, або звести закінчення до нічиєї (завдання обумовлюється заздалегідь).

Інколи ідея таких композицій народжується в результаті зіграних партій, але частіше це витвір фантазії складача.

Розповідати про шахову композицію — однаково, що намагатися словами передати, як співає соліст чи грає піаніст. Ніяка розповідь не може замінити особистого враження від прослуханого концерту. Тому ми запрошуємо вас відвідати шаховий концерт. Ні, ми не обмовились, саме концерт. Буде виконано шість варіацій на одну і ту ж тему.

Розглядаючи шахові комбінації, ми встановили, що вони можуть мати різну мету — мат, пат, виграш фігури чи пішака, проведення пішака у ферзі і т. д.

Наші варіації присвячені проведенню пішака у ферзі.

## Варіація № 1. «ШУКАЙ ВІТРА В ПОЛІ»

Як білим виграти в позиції на діаграмі 152? Потрібно провести пішака «а» у ферзі. Спробуємо.

1. a5 Cf8.

Слон намагається потрапити на діагональ g1—a7, після цього білі втрачають надію перемогти. Білий король цьому перешкоджає.

Діагр. 152

2. Kpd5 Ch6.

Не потрапивши на поле c5, слон намагається вийти на рятівну горизонталь з поля e3.

Що тепер робити білим? Невже після 3. Кре4 Cf8 погодитися на нічию повторенням ходів?

3. g5+!

Ось у чому полягає оригінальність етюда! Білі жертвують пішака, але змушують слона зайняти невдалу діагональ.

3... Cg5.

Після 3... Кр : g5 4. a6 пішак утікає від слона.

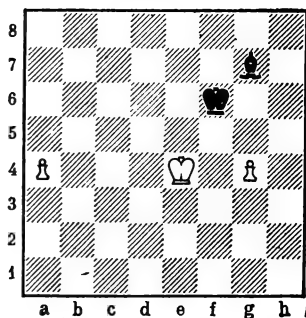
4. Кре4! Ch4.

На жаль, на шляху до рятівних полів e7 і d8 стоїть власний король. Доводиться грати так.

5. Кpf3! і слону вже пішака не наздогнати.

Так тихохідний пішак з допомогою свого і... ворожого короля зміг утекти від швидкохідного слона. Дивно, чи не так?

Автор цієї композиції — американський композитор Г. Оттен. Вона була складена в 1892 році.



Білі виграють

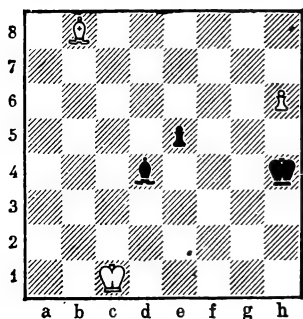
## Варіація № 2. «ТРАГЕДІЯ ОДНОГО ТЕМПУ»

У позиції на діаграмі 153 надія білих — пішак h6, але створюється враження, що шансів на успіх тут немає ніяких.

Щоб перешкодити рухові пішака вперед, чорним достатньо зіграти. 1... e4, залучаючи слона і беручи під контроль поле перетворення пішака.

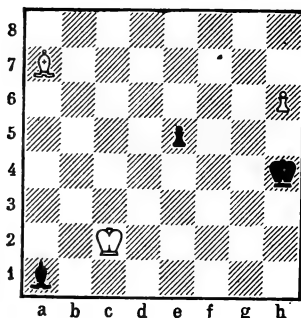
Проте шахи тим і цікаві, що в найпростіших на перший погляд позиціях можуть бути закладені незвичайні

Діагр. 153



Білі виграють

Діагр. 154



ідеї. Потрібно лише зуміти їх розкопати. Почнемо розкопки.

**1. Ca7!**

Єдина ідея: жертвою відволікти чорного слона від його головної місії — боротьби з пішаком.

**1... Ca1 2. Kpb1 Cc3 3. Kpc2 Ca1.**

Діаграма 154. Усі звичайні засоби боротьби з слоном білі використали, та ніби ніякої користі від цього не дістали. Проте це не так. Невеликі зміни на шахівниці створили основу для неймовірної комбінації.

**4. Cd4!**

Фантастичний хід! Його надзвичайно важко знайти, та коли він зроблений, все стає зрозумілим. Якщо чорні беруть слона пішаком, то після 5. Kpd3 король негайно блокує пішака й виводить слона з гри. Проте й після 4... C : d4 5. Kpd3 і 6. Кре4! білі також повністю знешкоджують пішака чорних, а свого пішака проводять у ферзі.

Іронія долі! Чорним потрібен був лиш один хід, щоб залучити слона до гри, але вони не встигли його зробити. Недаремно шахи називають «трагедією одного темпу».

Цю чудову мініатюру склав у 1830 році австрійський композитор П. Хейкер.

### Варіація № 3. «ЗА ДВОМА ЗАЙЦЯМИ»

А ось позиція на діаграмі 155, в якій завдання досягти нічиєї може викликати щире здивування й навіть обурення.

Автор ніби вирішив посміятися з нас, запропонувавши головоломку, що не розв'язується. Яка тут нічия? Король білих катастрофічно відстав від пішака чорних. Він так далеко, що немає надії наздогнати його. А король чорних одним стрибком сподівається поквитатися з пішаком білих.

І все ж таки головоломку можна розв'язати, якщо абстрагуватися від наших звичних життєвих уявлень. Побачивши на вулиці знайомого, ми намагаємося наздогнати його, рухаючись по прямій. Ми, безперечно, здивували б перехожих, якби почали рухатися зигзагами. Чи не так? Кожен школяр знає, що на площині пряма є найкоротшою відстанню між двома точками.

А тим часом на шахівниці шлях по прямій може виявитися анітрохи не коротшим, ніж по ламаній. Так, король білих з h8 на h2, просуваючись по прямій, може потрапити за шість ходів — h7—h6—h5—h4—h3—h2. Проте якщо він обере шлях g7—f6—e5—f4—g3—h2, то і тут він витратить лише шість ходів.

Як би король не йшов — g7—h6—g5—h4—g3—h2, він прийде до меті за ті ж шість ходів.

Ця дивна властивість шахівниці дає змогу знайти рішення. Переслідуючи пішака чорних, король білих повинен одночасно намагатися прийти на допомогу своєму пішаку.

Правда, спроба зразу влучити дві цілі, суперечить мудрому життєвому прислів'ю «За двома зайцями поженешся — жодного не спіймаєш», але в шаховому королівстві — свої закони.

Отже, розпочинаємо погоню:

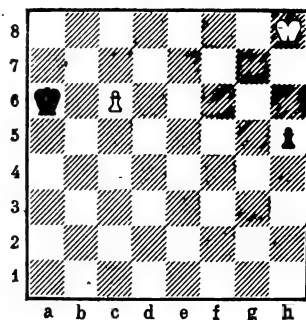
**1. Kpg7! Kpb6.**

Поки король білих помітно відстає від пішака, чорні хочуть знищити ворожого пішака.

**2. Kpf6! h4 3. Кре5! h3** (якби 3... Кр :с6, то 4. Kpf4, і пішака наздогнали). **4. Kpd6!**

Правда, король не догнав пішака, але, впавши як сніг

Діагр. 155



Нічия



на голову, він опинився поруч свого пішака і може підтримати його просування вперед. Після 4... h2 5. c7 Kpb7 6. Kpd7 нічия неминуча.

Та можливо, на хід королем чорні витратили дорогоцінний час? Перевіримо:

1. Kpg7 h4 2. Kpf6 h3 3. Kpe6 або 3. Kpe7, і білі теж устигають підтримати свого пішака.

Так, погоня за двома зайцями цього разу врятує білих.

Автор цього етюда — чеський гросмейстер Р. Реті. Він склав його в 1922 році.

Свого часу етюд Реті обійшов усю світову пресу й викликав чимало наслідувань. Тема «погоні за двома зайцями», що ґрунтується на своєрідній геометрії шахівниці, стала надзвичайно популярною. Але, мабуть, вершиною подібних композицій є такий етюд:

#### Варіація № 4. ВГОРУ ТА ВНИЗ

В цьому етюді (діаграма 156), щоб наздогнати пішака, білий король, ніби готуючись розігнатися, спочатку відступає назад. Подивіться розв'язок.

#### 1. Kрс8!!!

Важко придумати більш «безглуздий» хід. Білі не стримують пішака чорних, а навпаки, підганяють, змушують його рухатися вперед.

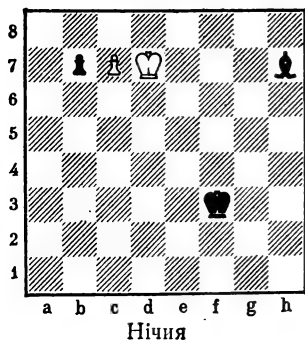
Та якщо ми проаналізуємо ситуацію, то цей маневр виявиться єдиною рятівним.

Білим, щоб уникнути поразки, потрібно розмінати свого пішака на ворожого. Але як це зробити? Якщо, наприклад, зіграти 1. с8Ф, то після 1... Cf5+ 2. Kрс7 С : с8 3. Кр : с8 b5 пі-

шак швидко тікає. Не допомагає і 1. Kpd6 з-за 1... Cf5! 2. Kрс5 Сс8. Чорні, вдало розмістивши слона, не лише захистили свого пішака, але й затримали пішака білих і можуть не боятися ходу 3. Kpb6.

На вигляд безглуздий хід білих містить глибоку думку — порушити «взаєморозуміння» між пішаком і слоном, змусивши пішака рушити вперед. Правда, білий король

Діагр. 156



відстає від пішака, але він спроможний його наздогнати.

**1... b5 2. Kpd7! b4 3. Kpd6 Cf5 4. Kpe5!!**

Ось він, той рятівний темп, який дає можливість королю наздогнати пішака. Після 4... Сс8 5. Kpd4 фінал пояснень не потребує.

Цей етюд був складений у 1928 році радянськими композиторами братами А. та К. Саричевими.

### Варіація № 5. ГІМН ПРОХІДНОМУ ПІШАКУ

Події в цьому етюді (діаграма 157) розгортаються за законами класичної драми. Спочатку відбувається зав'язка, загострення ситуації, причому обидві сторони пропонують цілковиті несподіванки. Коли напруження досягає кульмінації, настає раптова розв'язка, і все закінчується благополучним фіналом.

Ось рішення:

**1. Kg3+ Kph4 2. Kpb2.**

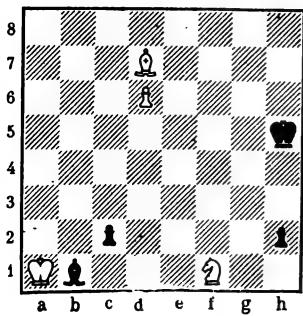
Єдиним способом білі перешкоджають появі нового ферзя чорних. Програвало 1. Kpb2 з-за 1... c1Ф+! 2. Кр : c1 h1Ф, і вилка конем на g3 неможлива — кінь зв'язаний.

Білі тепер з надією дивляться в майбутнє, бо після 2... Кр : g3 3. Сс6 c1Ф+ 4. Кр : c1 Cf5 нічия елементарна, але їх чекають великі потрясіння. Іде несподіваний удар.

**2... c1Ф+ 3. Кр : c1 Ce4!!**

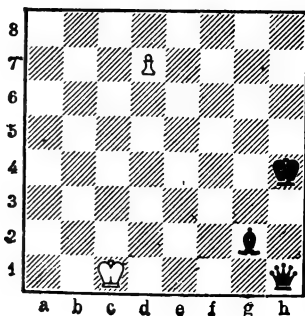
Знову на краю прірви! Слона взяти не можна, а король чорних загрожує «з'їсти» коня, після чого пішак

Діагр. 157



Нічия

Діагр. 158



проходить із шахом. Становище білих здається безнадійним. Проте ресурси захисту ще не вичерпані.

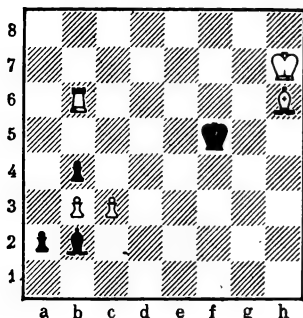
**4. Kh1!!**

Не менш ефектна відповідь, смисл якої поки що незрозумілий. Чорні, звичайно, б'ють коня.

**4... С : h1 5. Ch3! Cc6.**

Як перешкодити появі ферзя чорних чи провести свого пішака у ферзі? Іде ще один незрозумілий хід: **6. Cg2!! С : g2 7. d7 h1Ф+**, і позиція, що виникла, заслуговує спеціальної діаграми (діаграма 158).

Діагр. 159



Нічия

Чорні мають зайвого ферзя та слона, але після відповіді **8. Kpd2**, незважаючи на свою чергу ходу, вони неспроможні перешкодити появі ферзя білих, і зайвий слон уже не приносить їм успіху.

Так несподівано закінчується поєдинок у цьому блискучому етюді, який склав у 1948 році радянський композитор М. Либуркін.

Тепер розберемо останню, шосту варіацію, яка називається «з-за рогу» (діаграма 159).

### «З-ЗА РОГУ»

Чорні загрожують провести пішака у ферзі, а спроба перешкодити цьому ходом 1. Таб спростовується так: **1... Са3.**

І все ж порятунок є:

**1. Tb5+ Кре6!**

Звичайно, не **1... Кре4** з-за **2. Т : b4+** і **3. Та4.**

**2. Та5 Са3 3. Cg7!**

Білі готуються гідно зустріти нового ферзя, беруть його на «мушку».

**3... a1Ф 4. Te5+ Kpd6 5. Td5+!**

Несподівана відповідь. Виявляється, тура «недоторканна», бо на **5... Кр : d5** іде залп — **6. c4+**, і ферзь гине.

**5... Крс6 6. Тс5+! Крb6 7. Tb5+ Кра6 8. Та5+!**

Король не може втекти від тури, бо на кожну спробу

взяти її робиться постріл «з-за рогу», і ферзь гине. Нічия вічним шахом!

Автор цього етюда — радянський композитор А. Герб-стман. Етюд був опублікований у 1948 році.

### НЕЙМОВІРНЕ ЗА ШАХІВНИЦЕЮ

Який-небудь Хома невіруючий, поблажливо «прослу-хавши» шість варіацій, може сказати:

— Придумати, звичайно, можна будь-що. Ось якби в партії...

Для переконання таких скептиків подаються наступні приклади із справді зіграних партій. А тим, хто пові-рив у багатство шахів, ми пропонуємо дістати насолоду в процесі розбору цих фантастичних комбінацій.

Не обов'язково дошукуватися, як зіграв той чи інший чемпіон, а ~~а~~ випробувати свої сили ви можете. Лише пе-реконавшись, що «горішок не по зубах», приступайте до розбору.

### НА П'ЯТНАДЦЯТЬ ХОДІВ!

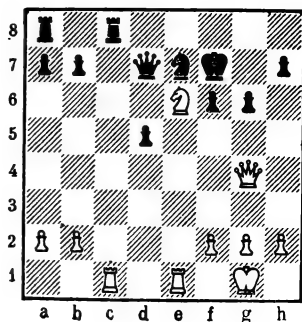
Коли чеського гросмейстера Ріхарда Реті запитали, на скільки ходів уперед він розраховує під час гри, він відповів:

— Ні на жоден.

Гросмейстер хотів підкреслити, що головне в шахах — правильна оцінка позиції, правильний план. Проте грос-мейстер повівся скромно. Під час проведення комбінації, інколи доводиться розрахову-вати досить далеко. Інакше відповідь суперника буде не-сподіваною й не завжди приєм-ною відвертістю. Щоб у цьому переконатися, розглянемо при-клад на діаграмі 160.

Ця позиція виникла в партії першого чемпіона світу з ша-хів Вільгельма Стейніца, який грав білими проти майстра К. Барделебена на турнірі в Гастингсі в 1895 році.

Діагр. 160



Хід білих, а чорні погрожують, розмінявшись турами по лінії «с», виграти коня. Більшість, захищаючись від цієї загрози, перевела б туру на d1, але тоді йде 1... Тс6 і кінь опиняється в небезпечному становищі. Від білих тут вимагаються сильні засоби. Спробуємо їх знайти.

Ви, звичайно, звернули увагу на протистояння ферзів. Це небезпечне сусідство наводить на думку відскочити конем із шахом.

**1. Kg5+! Кре8.**

Відповідь чорних вимушена, інакше втрачається ферзь. От бачите, ми порівняно легко знайшли перший хід чемпіона, але що робити далі? Коли йти по лінії найменшого опору, можна зіграти 2. Ф : d7+ Кр : d7 3. К : h7, відігравши пішака, але після 3... Kg8 кінь білих потрапляє до пастки.

Другий хід білих знайти значно важче.

**2. Т : e7+!**

Розберемося, не поспішаючи, в цій жертві. Чи можна взяти туру ферзем? Очевидно, ні. Після 3. Т : c8+ Т : c8 4. Ф : c8+ Фd8 5. Ф : d8+ білі мають у простому ендшпілі зайвого коня. А якщо грати 2... Кр : e7? Тоді йде 3. Tel+ Kpd6 (розберіть самі відповідь 3... Kpd8) 4. Фb4+ Крс7 (4... Тс5 5. Те6+ Ф : e6 6. К : e6 Кр : e6 7. Ф : c5, і з ферзем проти тури білі легко виграють) 5. Ке6+ Крb8 6. Фf4+ Тс7 7. К : c7 Ф : c7 8. Те8 мат. Чемпіону світу неважко було розрахувати всі ці варіанти, але він повинен був передбачити наступну позачергову відповідь чорних.

**2... Kpf8!!**

Красивий і, головне, несподіваний захист.

— Будь ласка, — ніби говорять чорні, — беріть ферзя чим хочете і одержуйте мат по першій горизонталі!

Може скластися враження, що білі уподібнились мисливцю, який упіймав ведмедя, та на горі — ведмідь його не відпускає.

Проте Стейніц вирахував далі.

**3. Tf7+!**

Знову дуже дотепно. Не можна 3... Ф : f7 з-за 4. Т : c8+ Т : c8 5. Ф : c8+.

**3... Kpg8 4. Tg7+!**

Цей хід уже знайти неважко. Туру не можна брати ні королем, ні ферзем.

**4... Kph8 5. Т : h7+! Kpg8 6. Tg7+ Kph8.**

Тура білих без захисту гуляє в таборі чорних, як у себе вдома, але як далі продовжувати атаку? Стейніц передбачив і це.

**7. Фh4+ Кр : g7.**

Старанність білих увінчалась успіхом — вони силою змусили суперника прийняти жертву тури. Тепер надходить фінальна атака. Король чорних виходить «на чисту воду» і потрапляє під удар фігур білих.

**8. Фh7+ Кpf8 9. Фh8+ Кре7 10. Фg7+ Кре8:**

Після 10... Кpd6 чорні дістають мат за два ходи. Король чорних не поспішає відійти на d8, через те білі його підганяють.

**11. Фg8+ Кре7 12. Фf7+ Кpd8 13. Фf8+ Фе8 14. Кf7+ Кpd7 15. Фd6 мат.**

Красивий фінал — останній штрих віртуозної комбінації.

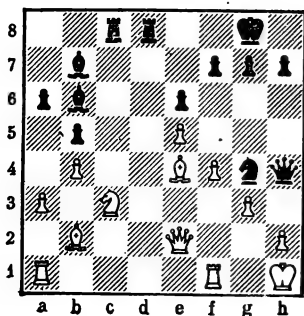
### «УДАРИЩЕ УДАРИ»

У позиції на діаграмі 161 (чорні — гросмейстер Акіба Рубінштейн, білі — майстер Г. Ротлеві, Лодзь, 1906 р.) білі тільки-но відбили загрозу мата на h2 ходом 1. g3. Активна позиція фігур (усі вони беруть участь у нападі) дають змогу чорним провести серію ефектних, непереможних ударів, що завершилися матом.

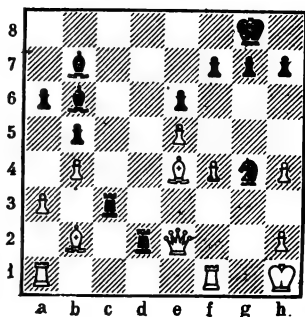
**1... Т : c3!!**

Чорні віддають ферзя, причому приймання жертви вимушене, бо на 2. С : c3 йде 2... С : e4+ 3. Ф : e4 Ф : h2X.  
**2. gh.**

Діагр. 161



Діагр. 162



Спробуємо розібратися, заради якої користі чорні віддали свою найсильнішу фігуру. Атаку вони можуть продовжити шляхом 2... С : е4+ 3. Ф : е4 Тd2, і, щоб захиститися від мата, білі змушені віддати ферзя ходом 4. Фg2. Та при цьому вони зберігають матеріальну перевагу. Наприклад: 4... Т : g2 5. Кр : g2 Тc2+ 6. Кpg3, і чорним треба ще довести, що їхня ініціатива варта цієї жертви. Проте чорні можуть замість 2... С : е4 зіграти значно сильніше.

**2... Тd2!!**

Створюється унікальна позиція: діаграма 162.

Окрім слона b6, усі фігури чорних під боєм, не рахуючи ще ферзя, якого мають білі за слона. Проте ударна сила слонів у цій позиції настільки велика, що білі не спроможні захиститися від мата.

**3. Ф : d2.**

Не рятує від мата і 3. С : b7 Т : e2 4. Сg2 Th3!

**3... С : е4+ 4. Фg2 Th3,** і білі здалися.

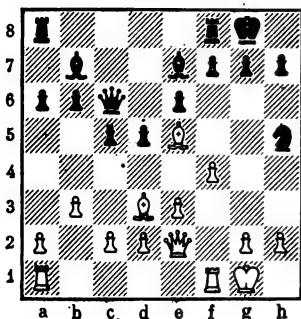
Відбулося всього чотири ходи, і позицію білих зруйновано вщент. Захисту від мата ходом 5... Т : h2 немає!

## НА АБОРДАЖІ

Позиція на діаграмі 163 створилася в партії майбутнього чемпіона світу Емануїла Ласкера (з 1894 по 1921 р.) з Д. Бауером (чорні), яка була зіграна в Амстердамі в 1889 році.

Чорні тільки-но взяли конем білого коня на h5, думаючи, що після взяття ферзем вони поставлять пішака на f5 і встигнуть збудувати лінію оборони. Зволікання рівнозначне смерті, і білі не витрачають час на відігравання фігури, а негайно кидаються на абордаж.

Діагр. 163



**1. С:h7+! Кр:h7 2. Ф:h5+ Кpg8.**

А як же продовжувати атаку далі? Якщо почати підводити туру ходом 3. Tf3, то після 3... f6 чорним вдається виграти темп для захисту й відкрити дорогу королю. До мети веде

єдиний хід, що не уповільнює темпу атаки й остаточно руйнує королівський замок.

**3. С : g7!! Кр : g7.**

Виникає питання: чи потрібно було чорним відхиляти другу жертву шляхом 3... f6 або 3... f5? Це не рятувало від поразки. Наприклад, на 3... f5 4. Tf3 Фe8 могло йти 5. Фh8+ Крf7 6. Фh7 Тg8 7. Тg3, і ви можете самі закінчити цю партію.

**4. Фg4+ Крh7 5. Tf3!**

Від мата є лише один захист.

**5... e5 6. Th3+ Фh6 7. Т : h6+ Кр : h6.**

Білим пощастило виграти ферзя суперника, але він обійшовся їм надто дорого — за туру й двох слонів. Перевага білих могла б викликати сумнів, якби не наступна відповідь, яка відразу ставить крапки над «і».

**8. Фd7!**

Лише цей фінальний хід, який обов'язково має бути передбачений білими, робить їхню комбінацію коректною — вони виграють фігуру, а з нею і партію.

### ФЕРЗЬ «СКАЗИВСЯ»

Якщо фігура не раз приноситься в жертву, то таку фігуру називають «скаженою». Розглянемо приклад, у якому «сказ» напав на найсильнішу фігуру — ферзя.

Положення на діаграмі 164 виникло в партії Г. Адамс — К. Торре, що була зіграна в Нью-Орлеані в 1920 році.

Ферзь чорних захищає туру e8, тому ми легко знайдемо тут хід, який примусить ферзя чорних відступити.

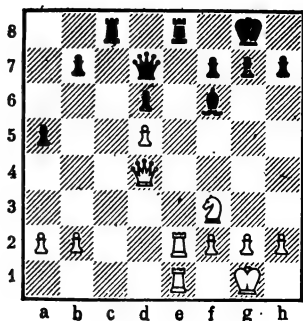
**1. Фg4! Фb5.**

Відразу програвали 1... Фd8 з-за 2. Ф : c8 Ф : c8 3. Т : e8+. І тура c8, і ферзь b5 захищають туру e8, але варто хоч одній фігурі відволіктися — і чорні дістають мат. Розуміючи це, неважко знайти наступний ефектний хід:

**2. Фc4 Фd7 3. Фc7!! Фb5 4. a4! Ф : a4 5. Те4! Фb5.**

Чорний ферзь метушиться

Діагр. 164





між полями d7 і a4. Але після наступного фінального удару білих він остаточно втрачає можливість рухатися.

6. Ф : b7!

П'ять ходів підряд (!! ) ферзь білих перебував під ударом, однак чорні не мали часу його забрати. Тепер вони не мають вибору, але взяття веде до мата, і чорні вирішили припинити опір.

### НЕ ДИВЛЯЧИСЬ НА ШАХІВНИЦЮ

А ось приклад творчості великого майстра комбінацій Олександра Альохіна.

Позиційну перевагу білих у положенні на діаграмі 165 видно неозброєним оком: чорний кінь «стрижений», слон зв'язаний, фігури білих розміщені значно активніше від чорних. Альохін починає десятиходову комбінацію.

1. c5! bc 2. b6! Tc8 3. Фc3!

Tfe8.

Ферзя не можна брати, бо 4. T : e7+ і далі 5. bc.

4. C : e5 de 5. Ф : e5! Ф : e5 6. T : e5 T : e5 7. T : c7+ T : c7 8. bc Te8 9. cbФ T : b8.

Чорні майже відбилися. Вони мають матеріальну перевагу — туру проти слона. Якщо вони зможуть затримати пішак c6, то білим доведеться шукати порятунку. Проте Альохін приготував сюрприз, який відразу прояснив положення:

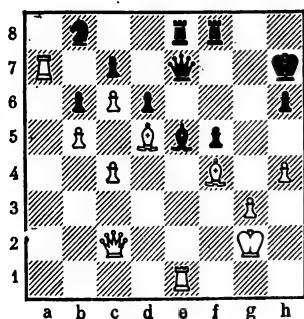
10. Ce6! І білі виграли — за пішак c6 чорним довелося віддати туру.

Найдивніше в цій комбінації те, що вона була здійснена в сеансі одночасної гри на двадцяти шахівницях, причому Альохін грав не дивлячись на шахівницю! Таку комбінацію нелегко розрахувати й за шахівницею.

### ЧАРІВНИЙ ПАРКАН, АБО «КОРОЛЬ БАВИТЬСЯ»

Ватажок чорних вийшов наперед, щоб на власні очі побачити, як здаватиметься ворог. Проте той ще продовжував боротьбу (діаграма 166).

Діагр. 165



1. Ca4+!!

«Білі, мабуть, вирішили ліквідувати свідків своєї поразки», — подумав чорний король і зняв слона.

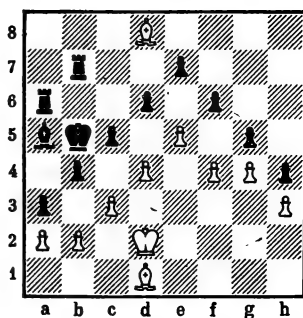
1... Kp : a4 2. b3+ Kpb5 3. c4+ Kpc6 4. d5+ Kpd7 5. e6+.

«Ну ось і останній шах, — зараз заберу ще одного слона, а потім мої тури займуться справою», — вирішив чорний король.

5... Kp : d8 6. f5.

До цього моменту білий король мовчав, але тепер він розсміявся: «Який чудовий паркан вийшов з білих та чорних пішаків, жодної щілини, товсті тури і слон можуть скільки завгодно бігати й дивитися на нього, пролізти не вдасться... Пропоную нічию!».

Діагр. 166

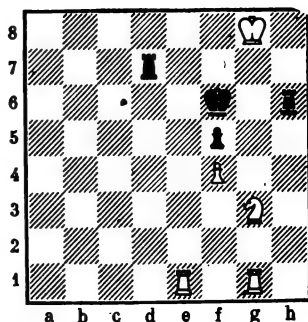


## РОЗВ'ЯЖІТЬ ЗАДАЧІ

А тепер випробуйте свої сили в розв'язуванні задач. Найчастіше в задачі перед білими ставиться умова оголосити мат за певну кількість ходів — за два, три ходи чи навіть більше.

Ми спеціально дібрали шість цікавих задач. Вони не належать до надто важких і складних. Ви зможете їх розв'язати. Спочатку спробуйте це зробити, переставляючи фігури по шахівниці. Якщо виходить, тоді намагайтеся розв'язувати задачу, не переставляючи фігури, прямо по діаграмі 167.

Діагр. 167



Мат за три ходи

## ЗАДАЧІ — ТИСЯЧА РОКІВ

Ця задача була складена не мало не багато тисячу років тому. У ті далекі часи правила шахової гри відрізнялися від сучасних, але ця задача пережила свою епоху, бо діючи в ній фігури — королі, тури, кінь і пішак — продовжують рухатися по шахівниці в наші дні, як і десять століть тому.

До мети веде ефектна жертва коня, потім тури.

1. K $\text{h}5+$  T : h5 2. Tg6+ Kp : g6 3. Te6 мат!

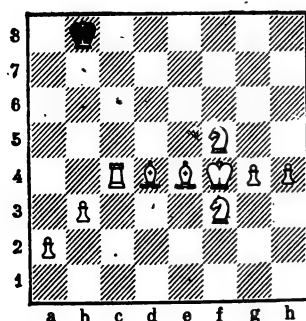
Звичайно, з погляду сучасного шахіста ця задача елементарна. Розв'язати її неважко.

### «ДАМОКЛІВ МЕЧ»

Складачі задач розробили цікаву ділянку шахової творчості, яка називається «скахографією». Це задачі, в яких розміщення фігур за задумом композитора утворюють певний малюнок.

Перед нами задача (діаграма 168), яку в середині минулого століття склав російський морський офіцер І. Шумов. Як бачите, розміщення фігур білих нагадує кривий меч. І цей «меч Дамокла» невідворотно навис над чорним королем.

Діагр. 168



Мат за три ходи

До задачі Шумов подав віршований епіграф:

Війна! Війна! А хто те зна?  
Дамокліє меч, мов доля зла,  
Тяжить над чорним королем?  
За що ж війну ми з ним ведем?  
За що погоня звідусіль?  
Невже за те, що чорний він...

Як же розв'язується ця задача?

Якби був хід чорних, вони б радісно вигукнули:

— Пат!

Отже, потрібно надати королю чорних певну свободу.

1. Tc6! Kph7 (1...Кра8 2. Tc8 мат) 2. Kd6+ і 3. Tc8 мат.

Суворі правила шахової композиції вимагають, щоб задача розв'язувалася єдиним способом, але ця задача — жарт, і вона має інші рішення. Спробуйте їх знайти.

## МАШИНА РОЗВ'ЯЗАЛА ЗАДАЧУ

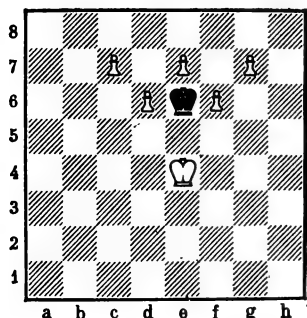
Задача Гофмана, що зображена на діаграмі 169, не дуже складна, вона цікава тим, що її розв'язувала електронно-обчислювальна машина й розв'язала швидко.

А скільки часу ви витратите на розв'язання?

Неважко здогадатися, що перетворення пішака на ферзя не веде до мети. Наприклад, 1. e8Ф+ Кр : f6 2. g8Ф. Пат.

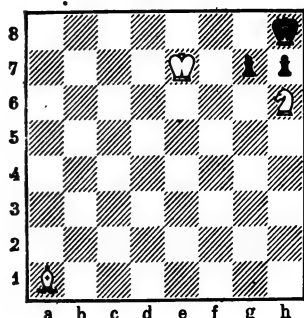
Пішаків потрібно перетворювати на фігури. Але на які? Розраховуючи варіанти з гігантською швидкістю, машина через дві хвилини визначила, що до мата за три ходи веде 1. e8C! Кр : f6 2. g8T! Кре6 3. Tg6X. Або 1... Кр : d6 2. c8T! і 3. Tc6X.

Діагр. 169



Мат за три ходи

Діагр. 170



Мат за три ходи

### «З РІЗНИХ БОКІВ»

Перед вами задача російського композитора А. Галицького (діаграма 170). З нею пов'язаний цікавий факт. Якось двоє грали в шахи. Тільки-но вони сіли за шахівницю, як до них підійшов їхній приятель, розставив фігури на шахівниці й запропонував розв'язати цю задачу.

Минув деякий час, і майже одночасно обидва вигукнули:

— Розв'язав!

Коли ж порівняли розв'язання, то виявилось, що вони різні. Виходить, ця задача має два розв'язки?

Ні. Просто кожен розв'язував її з свого боку, а ця

задача розв'язується незалежно від того, куди йдуть пішаки чорних — вгору чи вниз.

Якщо пішаки просуваються вниз, то до мети веде 1. Cf6! gf 2. Kpf8 f5 3. Kf7 мат. А якщо вгору, то 1. Kpf6 g8Ф 2. Kf7+ Ф : f7 3. Кр : f7 мат. Цю можливість виявив радянський композитор А. Гуляев.

Ви самі можете перевірити правильність задачі, якщо чорні намагатимуться перетворити пішака на інші фігури.

### ОМАНЛИВА ПРОСТОТА

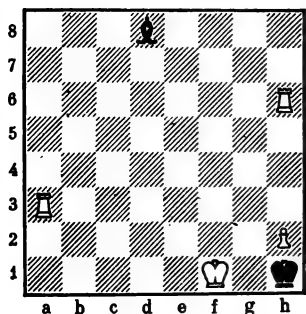
Це — задача Палича (діаграма 171). Здавалось би, розв'язати її легко. Потрібно лише відійти королем й оголосити мат турою. Однак ось у чому «заковика»: на чорне поле підеш — під шах слонотрапиш, на біле підеши — випустиш ворожого короля з кутка.

І все ж таки треба йти назустріч шаху.

1. Kpf2! Ch4+ 2. Tg3!

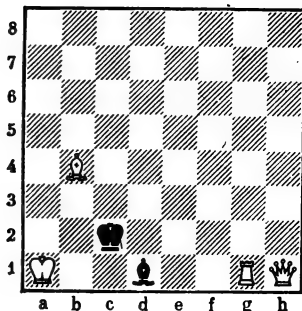
Тепер чорні не мають вибору. Якщо слон відійде, наступить мат турою на g1, а якщо слон візьме туру, то матує 3. hg.

Діагр. 171



Мат за три ходи

Діагр. 172



Мат за два ходи

### «ЗА ДВА ХОДИ»

На діаграмі 172 задача Хавеля. Сили в білих великі — чотири могутні фігури, але піти можна лише двома. Мат треба оголосити за два ходи.

### 1. Tg4!

Тепер чорний король має в розпорядженні три поля, як і до першого ходу. Це поля b3, d3 і c1, а чорний слон може вільно піти по діагоналі d1—h5. Та мат неминучий.

а) 1... Kpb3 2. Ф : d1×

б) 1... Kpd3 2. Фе4×

в) 1... Kpc1 2. Тс4×

г) 1... С на будь-яке поле 2. Фb1×

Ви помітили, що окрім першої старовинної задачі в усіх інших білі, роблячи перший хід, жодного разу не оголосили шаха, не взяли на першому ході ні фігури, ні пішака. Це не випадковість, а правило.

У хорошій задачі розв'язання, особливо його перший хід, не повинно впадати в очі. А шах чи взяття спадає на думку передовсім. Тому, здебільшого, їх уникають.

---

### ВІДПОВІДІ НА ЗАВДАННЯ

Діаграма № 17. 1. g4—g5, і ферзь утиснутий.

Вправа № 1 (стор. 12)

1) 1. Ce8—c6!

2) 1. Cd2—c3, і ферзь зв'язаний.

3) 1. Ce1—c3

Вправа № 2 (стор. 12).

1) 1. Kd5—c7+

2) 1. Kf3—g1+

3) 1. Kc2—e1+

4) 1. Ke5—g6×

5) 1. Kd5—c7×

Діаграма № 26

1. Td1—d8×

Діаграма № 29

Мат дається п'ятьма способами — Фb7—a8, або b8, або c8, або g7, h7.

Діаграма № 30

1. Фа7—c5, атакуючи одночасно туру й коня.

Вправа № 3 (стор. 19).

1) 1.  $\Phi d5-a8$  або 1.  $\Phi d5-g8 \times$

2) 1.  $Kpc5-d6$   $Kpd8-c8$  2.  $\Phi h7-c7 \times$  або 1...  $Kpd8-e8$  2.  $\Phi h7-e7 \times$

3) Мат за два ходи дається вісьмома способами — 1.  $\Phi b1-b5$ ,  $c1$ ,  $c2$ ,  $e1$ ,  $e4$ ,  $f5$ ,  $g6$ ,  $h7$

4) 1.  $Kpd4-d5$   $Kpd7-c7$  2.  $\Phi a1-a7+$   $Kpc7-d8$  3.  $Kpd5-d6$   $Kpd8-e8$  4.  $\Phi a7-e7 \times$  або 1...  $Kpd7-e7$  2.  $\Phi a1-g7+$   $Kpe7-d8$  3.  $Kpd5-d6$   $Kpd8-c8$  4.  $\Phi g7-c7 \times$

Вправа № 4 (стор. 21).

1) 1.  $Td5-b5$   $Kpc8-d8$  2.  $Tb5-b8 \times$

2) 1.  $Kpf5-g6$   $Kpg8-h8$  2.  $Tf1-f8 \times$

3) 1.  $Kpe7-f7$   $Kph7-h6$  2.  $Ta7-a5$   $Kph6-h7$  3.  $Ta5-h5 \times$

4) 1.  $Ta1-a3$   $Kpg2-g1$  2.  $Kpe2-f3$   $Kpg1-h1$  3.  $Kpf3-g3$   $Kph1-g1$  4.  $Ta3-a1 \times$

Вправа № 5 (стор. 22)

1) 1.  $Cg6-f5+$   $Kpc8-b8$  2.  $Cf6-e5+$   $Kpb8-a8$  3.  $Cf5-e4 \times$

2) 1.  $Kpf6-g6$   $Kph8-g8$  2.  $Cd3-c4+$   $Kpg8-h8$  3.  $Ch6-g7 \times$

3) 1.  $Ce5-f4$   $Kph7-h8$  2.  $Kpf6-f7$   $Kph8-h7$  3.  $Ce6-f5+$   $Kph7-h8$  4.  $Cf4-e5 \times$

4) 1.  $Kpc5-c6+$   $Kpa7-b8$  2.  $Cb5-a6$   $Kpb8-a8$  3.  $Kpc6-b6$   $Kpa8-b8$  4.  $Cd4-e5+$   $Kpb8-a8$  5.  $Ca6-b7 \times$

Вправа № 6 (стор. 23)

1) 1.  $Kf3-g5+$   $Kph7-h8$  2.  $Cf8-g7 \times$

2) 1.  $Ce2-f1$   $Kph2-h1$  2.  $Cf1-g2+$   $Kph1-h2$  3.  $Ke1-f3 \times$

3) 1.  $Ch2-d6$   $Kph8-g8$  1.  $Kg4-h6+$   $Kpg4-h8$  3.  $Cd6-e5 \times$

4) 1.  $Kc6-e7$   $Kpa8-a7$  2.  $Ke7-c8+$   $Kpa7-a8$  3.  $Cc4-d5 \times$

Вправа № 7 (стор. 24)

1) 1.  $h5-h6$   $Kpg8-h8$  2.  $Ce1-c3+$   $Kph8-g8$  3.  $h6-h7+$  і виграють, або 1.  $Ce1-c3$

2) 1.  $Ce1-g3$   $Kpc8-d7$  2.  $a6-a7$  і виграють.

3) 1.  $Kph5-g6$   $Kph8-g8$  2.  $h6-h7+$  і виграють.

4) 1.  $Ke8-d6$  або 1.  $Ke8-c7$  і далі 2.  $Kc7-d5$

Вправа № 8 (стор. 28)

1) 1. Крe5—f6 Крc8—d8 2. Крf6—f7, і пішак проходить у ферзі.

2) 1. Крc5—b6 Крb8—c8 2. Крb6—c6 Крc8—d8 3. d6—d7

3) 1... Крe7—e8 2. Крe5—d6 Крe8—d8 3. e6—e7+ Крd8—e8

4) 1... Крc5—b6 2. a6—a7 Крb6—c7

Урок № 16. Контрольна робота

1) 20 ходів. Ось один з маршрутів: 1. Ka1—b3—c1—e2—g3—h1—f2—h3—g5—f7—h8—g6—f8—d7—b6—a8—c7—a6—b4—c2—a1

2) Не пізніше четвертого ходу. Перший спосіб: 1. Крh8—h7 Крf6—e7 2. Крh7—g6 Крe7—e8 3. Крe6—f6 Крe8—f8 4. Фd5—a8×. Другий спосіб: 1. Крh8—g8 Крf6—g6 2. Фd5—e5 Крg6—h6 3. Крg8—f7 Крh6—h7 4. Фd5—h5×

3) Діаграма № 52. Можна. 1. Ka4—b2! Крc2—b3 2. a3—a4, потім підходить король білих, і вони виграють.

4) Діаграма № 53. Від поразки рятує 1... b7—b6+! Слоном пішака брати не можна: чорні негайно потрапляють королем у куток a8. Проте й після 2. a5 : b6 Крc7—b7 білі виграти не спроможні. Наприклад: 3. Крc5—b5 Крb7—a8 4. Ca7—b8 (4. Крc6 веде до пата) 4... Кра8 : b8 5. Крb5—c6 Крb8—c8 6. b6—b7+ Крc8—b8. Нічия.

5) Діаграма № 54. 1. Крc6—c7! (1. b5—b6+? Кра7—a8. Нічия!) 1... Кра7—a8 2. Крc7—b6! Кра8—b8 3. Крb6—a6 Крb8—a8 4. b5—b6 Кра8—b8 5. b6—b7 Крb8—c7 6. Кра6—a7, і білі виграють.

6) Діаграма № 55. 1. h7—h8Ф+! Крg7 : h8 2. Крe5—f6 Крh8—g8 3. g6—g7

7) Діаграма № 56 1. Ca8—d5! Крc5 : d5 2. Кра6—b5 Крd5—d6 3. c3—c4 Крd6—c7. 4. Крb5—c5 Крc7—d7 5. Крc5—b6 і т. д.

8) Діаграма № 57. 1. Крd1—c2 Крf8—e7 2. Крc2—b3! Крe7—d6 3. Крb3—b4 Крd6—c6 4. Крb4—c4! Крc6—b6 5. Крc4—d5 і т. д.

9) Діаграма № 58. 1. Крf5—f6 Крh7—g8 2. Td3—d8× або 1... Крh7—h6 2. Td3—h3×



10) Діаграма № 59. 1.  $\Phi a6-a1$  із загрозою. 2.  $Kpf6-f7 \times$ , а на  $1... Ch7-g8$  йде 2.  $Kpf6:g6 \times$

11) Діаграма № 60. 1.  $Kh7-f8$   $Kh5-f4+$  2.  $Kpg6:h6$  і 3.  $Kf8-g6 \times$  або  $1... Kh5-f6$  2.  $Kpg6-f7$  і 3.  $Ke7-g6 \times$

12) Діаграма № 61. 1.  $Ta2-a6$   $b2-b1 \Phi$  2.  $Ta6-g6+$  і 3.  $\Phi f5-h5 \times$

13) Діаграма № 62. 1. 1.  $Ca1-e5$   $Cf3-h1$  2.  $Ce5:g3$  і далі 3.  $Cg3-d6-f8-g7 \times$

Урок № 25. Контрольна робота

1) Діаграма № 94. 1.  $\Phi d1:g4+Kph5:g4$  2.  $Cd3-e2 \times$

2) Діаграма № 95. 1.  $\Phi a6-c6+ d7:c6$  2.  $Kb4-a6 \times$

3) Діаграма № 96. 1.  $Ke1-f3+ Cb7:f3$  2.  $\Phi d1-e1+ Te2:e1$  3.  $g2-g3 \times$

4) Діаграма № 97. 1.  $Ke4:c5+ Cf8:c5$  (до того самого веде  $1... b6:c5$ ) 2.  $Cc4-b5+ Kd4:b5$  3.  $\Phi e2-e6 \times$

5) Діаграма № 98. 1.  $\Phi h4-h8+!$   $Kpg8:h8$  2.  $Tf6-f8+ Kph8-h7$ . 3.  $Kf3-g5+ Kph7-h6$  4.  $Kg5-f7+ Kph6-h7$  5.  $Tf8-h8 \times$

6) Діаграма № 99. 1.  $\Phi e3-b6+ a7:b6$  2.  $Cf2:b6+ Kpd8-c8$  3.  $Te7-c7+ Kpc8-d8$  4.  $Tc7:f7+ Kpd8-c8$  ( $4... Kpd8-e8$  5.  $Tf7-e7 \times$ ) 5.  $Tf7:f8+ \Phi g6-e8$  6.  $Tf8:e8+ i$  7.  $Te8-d8 \times$

7) Діаграма № 100. 1...  $Th8:h3+ 2. g2:h3$   $Cg4-f3+ 3. Kph1-h2$   $\Phi e7-c7+!$  4.  $Kb5:c7$   $Cc5-d6+ 5. Cb2-e5$   $Cd6:e5+ 6. \Phi c4-f4$   $Ce5:f4 \times$

8) Діаграма № 101. 1.  $\Phi d2-g5!$   $g7-g6$  2.  $\Phi g5-h6$   $g6:f5$  3.  $Te4-g4+!$   $f5:g4$  4.  $Cb1:h7+ Kpg8-h8$  5.  $Ch7 g6+ Kph8-g8$  6.  $\Phi h6-h7+ i$  7.  $\Phi h7:f7 \times$

## ЗМІСТ

<b>Що таке шахи?</b> . . . . .	<b>3</b>	<b>36. Три «кити», на яких</b> <b>тримається дебют</b> . . . . .	<b>69</b>
<b>Правила гри та основи теорії</b> <b>шахів (уроки № 1—44)</b>		<b>37. Відкриті дебюти. Шот-</b> <b>ландська партія</b> . . . . .	<b>70</b>
1. Поле бою і військо . . . . .	6	<b>38. Відкриті дебюти. Захист</b> <b>двох коней. Російська</b> <b>партія. Дебют чотирьох</b> <b>коней</b> . . . . .	<b>72</b>
2. Як ходять фігури . . . . .	7	<b>39. Відкриті дебюти. Іспан-</b> <b>ська партія. Королівський</b> <b>гамбіт</b> . . . . .	<b>75</b>
3. Ходи пішака та взяття . . . . .	9	<b>40. Напіввідкриті дебюти.</b> <b>Французький Захист Ка-</b> <b>ро-Канн</b> . . . . .	<b>76</b>
4. Хід конем . . . . .	11	<b>41. Напіввідкриті дебюти.</b> <b>Скандинавський захист.</b> <b>Захист Альохіна</b> . . . . .	<b>78</b>
5. «Здібності» фігур та пі-		<b>42. Напіввідкриті дебюти.</b> <b>Сіцилійський захист</b> . . . . .	<b>79</b>
шаків . . . . .	13	<b>43. Закриті дебюти. Ферзе-</b> <b>вий гамбіт. Ортодоксаль-</b> <b>ний захист. Чеський за-</b> <b>хист. Інші дебюти</b> . . . . .	<b>80</b>
6. «Здібності» фігур . . . . .	14	<b>44. Загибель у дебюті</b> . . . . .	<b>83</b>
7. «Здібності» фігур . . . . .	16		
8. «Здібності» фігур . . . . .	17	<b>Основи естетики шахів</b>	
9. Що таке вічний шах і пат	19	<b>У чому полягає краса шахів</b>	<b>86</b>
10. Мат ферзем . . . . .	22	<b>Дебютне відкриття Джоакі-</b> <b>но Греко</b> . . . . .	<b>86</b>
11. Мат турою . . . . .	23	<b>Дружний оркестр білих фі-</b> <b>гур</b> . . . . .	<b>87</b>
12. Мат двома слонами . . . . .	25	<b>Безсмертна партія</b> . . . . .	<b>88</b>
13. Солдат стає генералом . . . . .	28	<b>Під музику Россіні</b> . . . . .	<b>89</b>
14. Всього лиш один пішак . . . . .	30	<b>Почесна нічия</b> . . . . .	<b>91</b>
15. Всього лиш один пішак . . . . .	31	<b>Король прямує назустріч</b> <b>долі</b> . . . . .	<b>92</b>
16. Контрольна робота . . . . .	33	<b>Ціна одного промаху</b> . . . . .	<b>93</b>
17. Пішаки — охорона ко-		<b>Залізна хватка</b> . . . . .	<b>94</b>
роля . . . . .	36	<b>Перемагає логіка</b> . . . . .	<b>95</b>
18. Типові матові фінали . . . . .	37	<b>Стрибок «тигра»</b> . . . . .	<b>96</b>
19. Типові матові фінали . . . . .	39	<b>Атака — його стихія</b> . . . . .	<b>98</b>
20. Типові матові фінали . . . . .	40	<b>Іспанський лабіринт</b> . . . . .	<b>99</b>
21. Жертва веде до пере-		<b>Фейерверк комбінацій</b> . . . . .	<b>100</b>
моги . . . . .	42	<b>Вогнем і мечем</b> . . . . .	<b>102</b>
22. Жертва веде до пере-		<b>Машина обіграє машину</b> . . . . .	<b>104</b>
моги . . . . .	44	<b>Перший чемпіон серед ма-</b> <b>шин</b> . . . . .	<b>106</b>
23. Жертва веде до пере-		<b>Шість варіацій на одну тему</b>	<b>108</b>
моги . . . . .	46	<b>Розв'яжіть задачі</b> . . . . .	<b>121</b>
24. Різна мета . . . . .	48	<b>Відповіді на завдання</b> . . . . .	<b>125</b>
25. Контрольна робота . . . . .	50		
26. Елементи позиційної гри	52		
27. Елементи позиційної гри	54		
28. Елементи позиційної гри	55		
(пішаки тіснять фігури)			
29. Елементи позиційної гри	57		
(магістралі вторгнення)			
30. Як оцінювати позицію . . . . .	58		
31. Як оцінювати позицію . . . . .	59		
32. Деякі типові закінчення.	61		
Ферзь проти пішака . . . . .			
33. Деякі типові закінчення.	64		
Ферзь проти тури . . . . .			
34. Деякі типові закінчення.	65		
Тура проти коня, тура			
проти слона . . . . .	67		
35. Як починати бій? . . . . .			

40 к.

